ΤΕΥΧΟΣ 113 ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ 1994 ISSN 1105-5480 ΔΡΧ. 800

PIXEL

ΜΗΝΙΑΙΟ ΝΕΑΝΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ & ΝΕΑΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ



ΤΕΣΤ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΟΥ
- *A1200 - VIPER ACCELERATOR*

ΧΩΡΙΣ JOYSTICK
- *BRILLIANCE 2 ΓΙΑ AMIGA*

RPG ΘΕΜΑ
- *FIRST QUEST*

CONSOLE REVIEWS
- *WORLD CUP '94*
- *STIMPY'S QUEST*

GAME REVIEWS
- *STARLORD*
- *IMPOSSIBLE MISSION 2*
- *KING'S QUEST VI*

ΚΑΙ ΠΟΛΛΑ ΑΛΛΑ...





SPECIAL REVIEW

FEDERATION II

ΕΝΑΣ ΟΛΟΚΛΗΡΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΣΤΟ ΚΥΒΕΡΝΟΔΙΑΣΤΗΜΑ



TELE CL



SUPER ΠΡΟΣΦΟΡΑ

CD 32 ΜΟΝΟ 69900

ΜΕ 5 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ 79.000

ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΙΤΛΟΙ CD 32 ΑΠΟ 3900

AMIGA CD 32
- 32 BIT ΚΟΝΣΟΛΑ (ΜΕ 4 ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΕΣ)
- ΣΥΝΔΕΕΤΕ ΜΕ ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ ΕΓΧΡΩΜΗ ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ & VIDEO
- 16.000.000 ΧΡΩΜΑΤΑ
- ΨΗΦΙΑΚΟΣ ΣΤΕΡΕΟΦΩΝΙΚΟΣ ΗΧΟΣ
- ΣΥΜΒΑΤΟ ΜΕ CDTV
- ΠΑΙΖΕΙ CD: CD 32 - CD MUSIC - CD + G

ΕΤΟΙΜΟΠΑΡΑΔΟΤΟΙ 60 ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ CD 32

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΑ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ AMIGA

CORDLESS TRACKBALL	7900
OPTICAL MOUSE	8900
OPTICAL PEN MOUSE	8900
NEW VIDI 12 REAL TIME DIGITIZER ΓΙΑ AM1200	69000
MIDI INTERFACE	6800
IDE + CD ROM CONTROLLER ΓΙΑ A2000 - 3000 - 4000	34000
SOUND SAMPLER 16 BIT	59000

ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΝΗΜΗΣ

ΠΛΑΚΕΤΑ ΜΕ ΘΕΣΗ ΓΙΑ SIMM, CLOCK ΚΑΙ ΘΕΣΗ ΓΙΑ COPROCESOR	30000

ΜΝΗΜΕΣ

SIMM 2 MB A 1200 - 4000	35000
SIM 4 MB A 1200 - 4000	62000

ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΕΣ

CO PROCESOR 33 MHZ	33000
CO PROCESOR 40 MHZ	43000











SUPER ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΥ**

GAME PACK
A-1200 + JOYSTICK + MOUSE PAD + ΚΑΘΑΡΙΣΤΙΚΗ ΔΙΣΚΕΤΑ + 20 DISKS + GAMES + ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΗ ΜΟΝΟ 99.900

PROFESSIONAL PACK AGA
A-1200 + WORDWORTH 2.0 + DELUXE PAINT IV + PRINT MANAGER + OSCAR + DENNIS + MOUSE PAD + ΚΑΘΑΡΙΣΤΙΚΗ ΔΙΣΚΕΤΑ

ΟΛΟ ΤΟ SOFTWARE ΕΙΝΑΙ ΑΥΘΕΝΤΙΚΟ με αναλυτικό MANUAL **ΜΟΝΟ 99.000**

A-1200 + MONITOR - TV GRUNDIG
+ΚΑΘΑΡΙΣΤΙΚΗ ΔΙΣΚΕΤΑ + ΚΑΛΩΔΙΟ ΣΥΝΔΕΣΗΣ + ΦΙΛΤΡΟ ΜΟΝΟ 159.000

A1200 + ΕΠΙΠΛΟ Η/Υ +
ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΗ + ΚΑΘΑΡΙΣΤΙΚΗ ΔΙΣΚΕΤΑ + 20 ΔΙΣΚΕΤΕΣ + GAMES ΜΟΝΟ112000

HARD DISKS ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΙ-Α 600-1200

65 MB 2,5"	CONER 13MS	49900
86 MB 2,5"	CONER 13MS	59000
125 MB 2,5"	CONER 11MS	76000

EX-DRIVE
ΤΟ ΝΕΟ KIT ΣΚΛΗΡΟΥ ΓΙΑ Α 600 -1200 ΤΗΣ POWER SYSTEM

EX DRIVE (ΘΕΣΗ ΓΙΑ 2 HD)	19000
EX DRIVE PLUS (ΘΕΣΗ ΓΙΑ 1 ΣΚΛΗΡΟ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ 2ο FLOPY)	32000
EX DRIVE + 250 MB HD	75000
EX DRIVE + 2o flopy + 250 MB	93000

ΝΕΟ ΠΡΟΪΟΝ
VIPER 030 για Α 1200
68030 / 28 MHZ
ΘΕΣΗ MATH COPR
ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΕΩΣ 128 MB RAM
REAL TIME
SCSI II ADAPTOR
ΠΙΟ ΓΡΗΓΟΡΟ ΑΠΟ Α 4000/30
ΜΟΝΟ : 69000

*ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ Ο ΦΠΑ
**ΟΙ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΙΣΧΥΟΥΝ ΕΩΣ ΕΞΑΝΤΛΗΣΕΩΣ ΤΟΥ STOCK

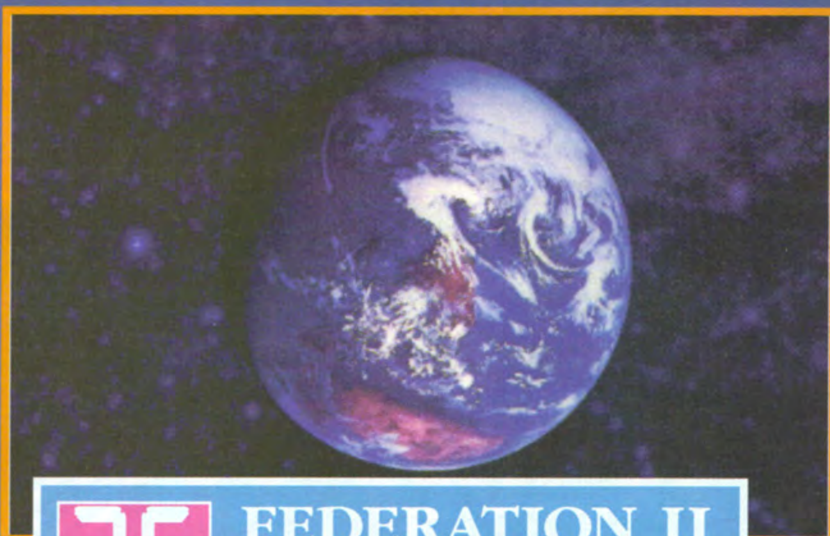
113

ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ 1994

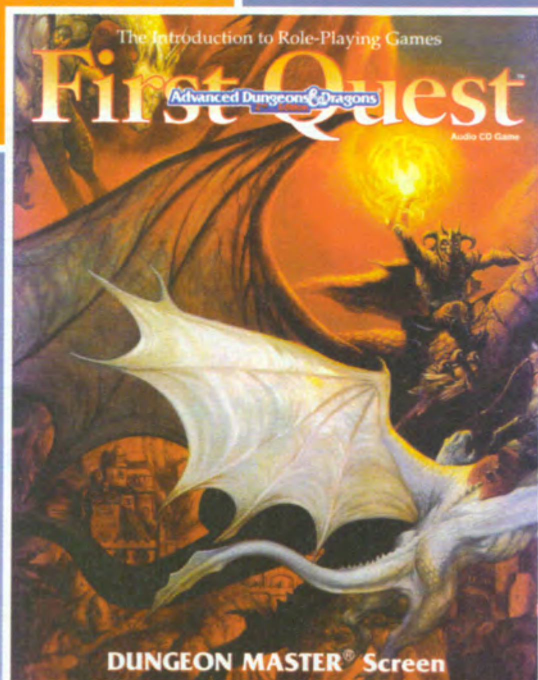
ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS A.E.
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Μενέλαος Δασκαλάκης
ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Umberto Grelloni
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάπη Λαλιώτη
ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: Αλέξης Καναβός, Umberto Grelloni
MARKETING: Λουκία Ταλιαδώρου, Μαρία Τσαμπλάκου
ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Ηλίας Μανεσιώτης, Κώστας Βασιλάκης, Κώστας Γιαγιάς, Κώστας Παπαδάκης, Γιώργος Κακαλέτρης, Θοδωρής Δεβελέγκας, Μάνος Νικολάου, Θοδωρής Ραφτόπουλος
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Κωνσταντάκης Μάνος, Χριστοφιλόπουλος Γιώργος, Δήμητρα Πορφύρη, Μαύρου Ελένη, Μιχάλης Καρδάσης
ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΗΣΗ: Χρήστος Ιωαννίδης
ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ: Γιάννης Τζίφας
ΣΚΙΤΣΑ: Αλέκος Μπαϊραμίδης
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Κώστας Ελευθεράκης
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Κατερίνα Παπούλια, Μαρία Ράπτη, Τζανανδρέα Πέγκυ, Μαρία Τσακασιάνου
ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ-ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ: Γιώργος Νάνος, Μποζά Εύη
Το **PIXEL** αντιπροσωπεύεται στη Β. Ελλάδα από τα γραφεία Β. Ελλάδος, Αριστοτέλους 7, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 284864, 282663, FAX: 282663
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Δημήτρης Κολλιτζίκης

Το **PIXEL** εκδίδεται με τις πιο σύγχρονες μεθόδους ηλεκτρονικής σελιδοποίησης από την εταιρία **PRINT XPRESS**, Λ. Συγγρού 44, 117 42, Τηλ.: 9225520, 9238672-3-4-5, FAX: 9216847.
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ: Μαίρη Λυμπέρη
ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ: Γιώργος Παπαγεωργίου
DESKTOP PUBLISHING: Κατερίνα Κομίνη-Τσιτσώνη, Βάσω Τσόρλαλη, Βασίλης Ευσταθίου
ΔΙΟΡΘΩΣΗ-ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ: Χάρης Σαράντης, Φρόσω Ξιξή, Ηρώ Σταμπούλου
DATA ENTRY: Ελένη Παπαδογιάννη, Παναγιώτα Ανδρουλάκη
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Στέφανος ΠαπαευθυμίουΧρήστος Μηνασίδης, Νίκος Χρυσικός
ΔΙΕΚΠΕΡΑΙΩΣΗ: Παναγιώτης Αμπελίδης
ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: ΧΡΩΜΟΑΝΑΛΥΣΗ
ΕΚΤΥΠΩΣΗ - ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: Ι. Δραγούνης
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ: (11 ΤΕΥΧΗ): Ιδιώτες: 7.900 δρχ. - Φοιτητές: 7.000 - Ν.Π.Δ.Δ.-ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ - ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΕΣ: 12.000 δρχ.
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ: (11 τεύχη) Ευρώπη - Κύπρος: 12.000 δρχ. Αμερική: 13.000 δρχ.
ΕΠΙΤΑΓΕΣ: Προς περιοδικό PIXEL, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

PUBLISHED BY: COMPUPRESS SA
PUBLISHER: Nikos Manousos
GENERAL MANAGER: Menelaos Daskalakis
EDITOR IN CHIEF:Umberto Grelloni
ACCOUNTING MANAGER: Agapi Lalioti
ADVERTISING MANAGER: Alexis Kanavos
MARKETING: Lucy Taliadoros
CORRESPONDENTS IN FOREIGN COUNTRIES: U.K. - John Adamopoulos







Η ύλη αυτού του τεύχους του "PIXEL" είναι διαθέσιμη σε ηλεκτρονική μορφή μέσω της υπηρεσίας "ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ" του συστήματος on-line υπηρεσιών CompuLink.

ΤΗΛΕΦΩΝΑ ΣΥΝΔΕΣΗΣ:
DATA: 9242218, 9242220 (9600 bps)
9242227, 9242247 (9600 bps)
9241478, 9241518 (2400 bps)
9241747, 9227606 (2400 bps)
9227665, 9229128 (2400 bps)
VOICE: 9238672-5 (sysop)



Περιεχόμενα

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

ΕΠΙΚΑΙΡΟΤΗΤΑ

GAME REVIEWS

ΑΥΤΟΝ ΤΟ ΜΗΝΑ

PIXELWARE



GREMLIN SOFTWARE

Μια σύντομη γνωριμία με μία από τις γνωστότερες εταιρίες της ηλεκτρονικής διασκέδασης.

20

PIXEL mania

ΜΙΑ ΕΙΔΙΚΗ ΕΚΔΟΣΗ ΤΟΥ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ PIXEL

Η ΠΟΡΕΙΑ ΤΗΣ ΜΕΓΑΛΗΣ ΕΤΑΙΡΙΑΣ ΒΗΜΑ ΠΡΟΣ ΒΗΜΑ

Commodore

ΠΑΡΕΛΘΟΝ, ΠΑΡΟΝ & ...ΜΕΛΛΟΝ

Τα Ελληνικά Παιχνίδια που θα Αφήσουν Εποχή



PC



PC



PC



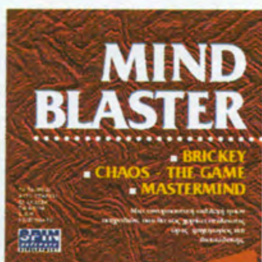
AMIGA



AMIGA



AMIGA



PC & AMIGA



PC & AMIGA



ΝΕΟ!!
για PC
(WINDOWS)

ΡΣ PC ΣΥΛΛΟΓΗ 34.300

P1 ΤΕΛΕΥΤΑΙΟΣ ΥΠΕΡΑΣΠΙΣΤΗΣ (WIN) 5.900 δρχ. Το πρωτότυπο παιχνίδι στρατηγικής που ίσως σας κάνει ...αυτοκράτορα του Βυζαντίου.
P2 ΟΙ ΔΕΚΑ ΔΟΚΙΜΑΣΙΕΣ 5.500 δρχ. Ενα παιχνίδι περιπέτειας με δύσκολες αποστολές και σκληρές αναμετρήσεις.
P3 SILVER BALL 5.500 δρχ. 40 πίστες ατελείωτης διασκέδασης. Το πιο διασκεδαστικό παιχνίδι για γρήγορα αντανακλαστικά.
P4 ΤΑΡΤΑ 5.500 δρχ. Το πιο συναρπαστικό puzzle game.
P5 MIND BLASTER (compilation) 6.000 δρχ. Η πιο απίθανη συλλογή (Brickey/chaos-The Game/MasterMind).
P6 DECATHLON (μόνο για Windows) 5.900 δρχ. Αντιμετωπίστε τους 10 μεγαλύτερους Δεκαθλητές όλων των εποχών στο σκληρότερο αγώνισμα του στίβου.

ΑΣ AMIGA ΣΥΛΛΟΓΗ 24.000

A1 DEFENDER OF THE GALAXY 4.000 δρχ. Το πιο γρήγορο Shoot'em up για Amiga.
A2 THE CLUB HOUSE (compilation) 6.000 δρχ. Μια μοναδική συλλογή για ατελείωτες ώρες ψυχαγωγίας.
A3 ΝΑΥΜΑΧΙΑ 4.000 δρχ. Ενα παιχνίδι στρατηγικής που δεν χρειάζεται συστάσεις
A4 ΤΑΡΤΑ 4.000 δρχ. Το πιο συναρπαστικό puzzle game τώρα και για Amiga.
A5 MIND BLASTER (compilation) 6.000 δρχ. Η πιο απίθανη συλλογή (Brickey/chaos-The Game/MasterMind).

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Στείλτε το κουπόνι παραγγελίας στη διεύθυνση SPIN SOFTWARE Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ.. ΗΛΙΚΙΑ..........................
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.. ΤΚ..........................
ΤΗΛΕΦΩΝΟ.......................... ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ .... ΥΠΟΓΡΑΦΗ..........................

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΣΥΝΟΛΟ ΔΡΧ..........................

Παρακαλώ στείλτε μου με αντικαταβολή τα είδη που έχω επιλέξει - Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

SPIN software DEVELOPMENT

Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, Τηλ.: 9238672-5, Fax: 9242219

ΓΡΑΜΜΑ ΑΠΟ ΤΗ ΣΥΝΤΑΞΗ

PIXEL

Και του χρόνου, Pixelάδες μου, και του χρόνου. Σας βλέπω εγώ, μια χαρά είστε, μαύροι, μαύροι. Πραγματικά, μεγάλη υπόθεση αυτές οι διακοπές. Ξεκουράζεσαι, αλλάζεις παραστάσεις, παίρνεις καθαρό αέρα και γεμίζεις ενέργεια για το υπόλοιπο του χρόνου. Ετσι και εμείς ξεκουραστήκαμε, γεμίσαμε τις μπαταρίες μας και ήρθαμε ορεξάτοι για δουλειά. Τώρα, αν τα καταφέραμε, θα το κρίνετε εσείς, ξεφυλλίζοντας το τεύχος που κρατάτε.

Ξεκινάμε με το Σχολιάζοντας, μια στήλη που κάθε μήνα προσπαθεί να σας πει μερικά "πραγματάκια" με το δικό της χιουμοριστικό τρόπο. Βέβαια, αυτή τη φορά το έχει ρίξει στα ανέκδοτα - από διακοπές έρχεται ο άνθρωπος. Είμαι σίγουρος για την κατανόησή σας... Στη συνέχεια θα περάσουμε στο Τεστ Περιφερειακού, όπου φιλοξενούμε τον Viper Accelerator, ένα νέο προϊόν για την Amiga 1200, με θέση για μαθηματικό, real time, επεκτασιμότητα έως 128 MB RAM και σε πολύ προσιτή τιμή.

Την Gremlin Software τη γνωρίζετε; Ως όνομα, είμαι σίγουρος πως ναι. Πώς είναι δυνατό να μη θυμάστε τον κατασκευαστή των παιχνιδιών Zool, Zool II, Nighel Manshell, Lotus Turbo και άλλων πολλών που άφησαν εποχή! Σήμερα μας δίνεται η ευκαιρία να γνωρίσουμε από κοντά την εταιρία και να μάθουμε τα μελλοντικά σχέδιά της.

Στο τεύχος που κρατάτε, οι console users θα προσέξουν πως υπάρχει μια νέα στήλη με τίτλο "Console Market Ευκαιρίες". Η στήλη θα είναι μόνιμη και θα ασχολείται με έξυπνες αγορές, ανταλλαγές παιχνιδιών, μηχανημάτων, γνώσεων και γενικά θα συμβουλεύει τους φίλους για να κάνουν έξυπνες αγορές με μικρό κόστος.

Στο Special Review αυτού του μήνα φιλοξενούμε το νέο παιχνίδι της CompuLink, το Federation II. Πρόκειται για το πιο συναρπαστικό multi-user space fantasy game. Ενα παιχνίδι για αυτούς που βαρέθηκαν να κυνηγούν ανυπεράσπιστους εξωγήινους, ένα παιχνίδι για αυτούς που θέλουν να χτίσουν τη δική τους αυτοκρατορία σε κάποιο μακρινό πλανήτη και να έρθουν on-line σε επαφή με άλλους χρήστες.

Στη στήλη των Game Reviews, μπορείτε να βρείτε παιχνίδια που κυκλοφόρησαν τον καυτό μήνα του καλοκαιριού όπως τα Starlord, Impossible Misssion II, Kings Quest και άλλα πολλά για Amiga, ενώ οι console users το φανταστικό σε γραφικά και χιούμορ The Ren & Stimpys Quest και το επίσημο football simulation του mundial, το World Cup '94.

Και συνεχίζουμε με τα Hints'n'Tips μας, τη στήλη On-Line και τη στήλη Χωρίς Joystick, όπου μπορείτε να πάρετε μια πρώτη γεύση από το πρόγραμμα Briliance, ένα πρόγραμμα που αναμένεται να γοητεύσει όσους κατά καιρούς είχαν ασχοληθεί με το πασίγνωστο Deluxe Paint.

Οι φίλοι των ζωντανών role playing games θα έχουν την ευκαιρία να πάρουν μια πρώτη γεύση από το First Quest της TSR. Πρόκειται για το βασικό πακέτο περιπετειών στο χώρο του AD&D, συνοδευόμενο με ένα ακουστικό CD πλούσιο σε ηχητικά εφέ, ατμοσφαιρική μουσική και αφήγηση.

ΣΧΟΛΙΑΖΟΝΤΑΣ

Ασφαλώς τώρα εσείς θα περιμένετε να μάθετε διάφορα ενδιαφέροντα πραγματάκια, έτσι; Αμ, δε! Καλοκαιράκι ήταν αυτό και όπως κάθε εργαζόμενος πήγα και εγώ να κάνω τα μπανάκια μου. Ετσι δενυπέπεσε τίποτα στην αντίληψή μου, παρά κάτι μικρά και έξυπνα ανεκδοτάκια, τα οποία θα σας πω στη συνέχεια. Α, να μην το ξεχάσω!

Αλήθεια, πώς σας φάνηκε το άρθρο "Εκλεισε η Commodore" που είχαμε παρουσιάσει στο καλοκαιρινό τεύχος; Ενα θα σας πω: ανάψαμε τα αίματα σε χρήστες, καταστηματάρχες και αντιπροσώπους (βλ. λεπτομέρειες στη συνέχεια της στήλης). Και, πιστέψτε με, δεν ήταν αυτό το μοναδικό θέμα που άναψε φωτιές. Υπήρχε και κάποιο άλλο θεματάκι που ενόχλησε περισσότερο.

Δεν θα σας πω περισσότερα, μυαλό έχετε και είμαι σίγουρος πως καταλάβατε αμέσως για ποιο θέμα μιλάω. Τι να κάνουμε όμως, έτσι είναι τα πράγματα. Ο κόσμος θέλει και πρέπει να μαθαίνει. Αλλωστε, αυτός είναι και ο λόγος που δίνει κάθε μήνα τις 800 δραχμούλες του.

ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟ

Λοιπόν, επειδή βρίσκομαι ακόμα σε διακοπές, έστω και νοερά, λέω να ξεκινήσω με κάτι ανάλαφρο και δροσιστικό. Για πείτε μου, μήπως ξέρετε το αντίθετο της λέξης "φανταστικό"; Αν ναι, τότε μπράβο σας, αλλά αφήστε τους άλλους, που δεν γνωρίζουν, να σκεφτούν και ας μου επιτρέψουν να μην τους το πω τώρα. Ετσι μ' αρέσει, να σας παιδεύω. Για να σας βοηθήσω, απλώς θα σας πρότεινα να αλλάξετε κάποια γραμματάκια και να χωρίσετε τη λέξη. Αν πάλι δεν καταφέρετε τίποτα, την απάντηση θα τη βρείτε κάπου στη συνέχεια (έτσι θα σας αναγκάσω να διαβάσετε και τη στήλη με τον τσαμπουκά μου, όχι παίζουμε!).

ΤΟ ΧΑΡΤΙ ΜΑΣ

Οπα, για μισό λεπτάκι, κάτι θυμήθηκα και πρέπει να το σχολιάσω. Να το σχολιάσω όχι για κανέναν άλλο λόγο, αλλά απλά γιατί κάποιες κακές γλώσσες βιάστηκαν να βγάλουν συμπεράσματα. Μήπως θυμάστε την ποιότητα του χαρτιού στο τεύχος Ιουλίου - Αυγούστου; Είμαι σίγουρος ότι θα εκπλαγήκατε ελαφρώς. Εγώ να δείτε και ακόμη περισσότερο ο εκδότης μας - λίγο έλειψε να μας μείνει ο άνθρωπος!

Ασφαλώς θα καταλάβατε ότι επρόκειτο για κάποιο τρομερό λάθος. Ο χαρτέμπορος έστειλε άλλη από τη συμφωνημένη ποιότητα χαρτιού και το κακό έγινε. Βέβαια, αυτό δεν σημαίνει ότι οι υπεύθυνοι την έβγαλαν καθαρή! Τέλος πάντων, το κακό έγινε. Μέχρι τώρα γνωρίζαμε για το δαίμονα του τυπογραφείου, ενώ από εδώ και στο εξής μάθαμε και για το δαίμονα... του χαρτιού.

ΠΡΩΤΟ ΑΝΕΚΔΟΤΟ

Καιρός, όμως, για το πρώτο μας ανεκδοτάκι.

Τρία, λοιπόν, νυχτεριδάκια αποφασίζουν να κάνουν την πρώτη τους πτήση. Φεύγει το πρώτο, περνάει μία ώρα και γυρίζει πίσω. Το στόμα του ήταν γεμάτο αίματα. Το ρωτάνε τα άλλα δύο τι έγινε, πού πήγε και τι έκανε και εκείνο τους απαντάει:

"Βλέπετε εκείνο το κάστρο εκεί στο βάθος;"

"Ναι" απαντούν αυτά.

"Λοιπόν, πήγα πίσω από αυτό και βρήκα μια οικογένεια και την έφαγα!"

Ετσι, το δεύτερο νυχτεριδάκι αποφασίζει και αυτό να πραγματοποιήσει την πρώτη του πτήση. Φεύγει και μετά από μια ωρίτσα γυρίζει πίσω γεμάτο αίματα ως τη μέση. "Πω, πω," αναφώνησαν τα άλλα και στην ερώτησή τους πώς έγινε αυτό, τους απαντάει:

"Βλέπετε εκείνο το κάστρο εκεί στο βάθος;"

"Ναι, ναι" απαντούν αυτά.

"Λοιπόν, πίσω από εκεί βρήκα δέκα οικογένειες και τις έφαγα!"

Τρελάθηκαν τα νυχτεριδάκια. Ετσι, αποφασίζει και το τρίτο να κάνει την πρώτη του πτήση. Δεν περνάει πολλή ώρα και γυρίζει πίσω γεμάτο αίματα. Τα άλλα δύο δεν πίστευαν στα μάτια τους.

"Τι έγινε ρε; Πού πήγες;"

"Α, ελάτε να σας δείξω" απαντάει αυτό.

"Λοιπόν, το βλέπετε εκείνο το κάστρο εκεί στο βάθος;"

"Ναι, ναι" απαντούν αυτά.

"Ε, εγώ δεν το είδα!!!"

Καλό, έτσι;

ΤΑ PC ΤΗΣ ΗΤΑΝ Η ΚΑΤΑΣΤΡΟΦΗ ΤΗΣ

Λοιπόν, ας περάσουμε στο πρώτο μας σχόλιο, σχετικό με το άρθρο του περασμένου τεύχους και με τίτλο "Εκλεισε η Commodore". Ηταν ευρέως γνωστό ότι η Commodore τα τελευταία χρόνια είχε μεγάλα οικονομικά προβλήματα. Αρκετοί ίσως αναρωτηθούν για ποιο λόγο, μια και στη χώρα μας τα μηχανήματά της πουλάγανε, πουλούσαν και θα πουλάνε σαν τρελά! Κανένας δεν είπε το αντίθετο. Βέβαια, έπρεπε να σας κάνει εντύπωση το γεγονός ότι εδώ

και αρκετούς μήνες δεν κυκλοφορούσε Commodore monitor ούτε για δείγμα. Αυτό και μόνο το γεγονός έδειχνε πως κάτι δεν πήγαινε καλά. Για να μην τα πολυλογούμε, την Commodore "την έβαλαν" μέσα τα PCs που κατασκεύαζε, η κακή διαχείριση και η ανικανότητα της τελευταίας να προβάλει τα προϊόντα της σωστά. Πάνω στο τελευταίο, κάποιος σχολίασε ότι η Commodore, αν βρισκόταν στη Σαχάρα και πούλαγε νερό, πάλι θα έμπαινε μέσα, γιατί δεν θα ήξερε να το προβάλει, να το διαφημίσει σωστά! Το δε κουφό στην όλη υπόθεση, όσον αφορά στα έσοδα της εταιρίας κατά το έτος 1993, είναι ότι το 4% του συνολικού τζίρου των εσόδων της προερχόταν από τις πωλήσεις του Commodore 64! Το ξέρω, σας έστειλα αδιάβαστους, αλλά είναι αλήθεια. Ακόμα πουλάει το άτιμο το 64αράκι. Πάντως, για να καθησυχάσουμε τους Commodore users στη χώρα μας, να πούμε πως η Amiga 1200 και το CD32 θα εξακολουθήσουν να κυκλοφορούν και οι εταιρίες που κατασκευάζουν software και περιφερειακά για τα μηχανήματα, στο εξωτερικό αλλά και στη χώρα μας, θα εξακολουθήσουν να τα υποστηρίζουν.

ΑΝΑΨΑΜΕ ΦΩΤΙΕΣ

Οπως σας είπα και στην αρχή, έγινε χαμός μετά τη δημοσίευση του συγκεκριμένου άρθρου. Αναψαν τα αίματα, χρήστες πανικόβλητοι τηλεφωνούσαν στο γραφείο μας για να μάθουν περισσότερες λεπτομέρειες για την τύχη της εταιρίας και των μηχανημάτων της. Αρκετοί, βέβαια, ήταν και αυτοί που αποφάσισαν να επικοινωνήσουν απευθείας με καταστήματα που υποστηρίζουν προϊόντα της Commodore. Δεν σας κρύβω ότι μερικοί καταστηματάρχες μάς εξέφρασαν και κάποια παραπονάκια σχετικά με τη δημοσίευση του άρθρου, γιατί έπεσε ο τζίρος τους. Τι να κάνουμε όμως, that's life! Αυτή είναι η ζωή και σε όποιον αρέσουμε, για τους άλλους δεν θα μπορέσουμε, όπως λέει και ένα τραγουδάκι.

Κύριοι, ο αναγνώστης δίνει 800 δραχμούλες το μήνα και θέλει να ενημερώνεται από το περιοδικό που αγοράζει και όχι να το βλέπει να ψάχνεται!!! Βέβαια, λεπτομέρειες για το όλο θέμα θα βρείτε στο ειδικό αφιέρωμά μας στο Pixelmania, μαζί με το ιστορικό της Commodore και μια αναφορά στους υπολογιστές της που εμφανίστηκαν κατά καιρούς αλλά και άλλους που έμειναν στα σχέδια. Πραγματικά, πιστεύω πως αυτό το Pixelmania πρέπει να υπάρχει στο αρχείο κάθε Amiga user.

ΕΝΑ ΧΡΟΝΟ ΠΡΙΝ



Το περσινό τεύχος είχε δύο special reviews, ένα για Amiga το 1869 και ένα για Super Nes, το Starwing. Για πρώτη φορά κάνει την εμφάνισή της η στήλη "Σχολιάζοντας", μια στήλη όπου μπορεί κάθε αναγνώστης να μάθει όλα όσα δεν βλέπουν το φως της δημοσιότητας, αλλά θα τον ενδιέφεραν να τα γνωρίζει. Στα computer reviews είχαμε παρουσιάσει τα εξής παιχνίδια: Sink or Swim, Gunship 2000, Walker, Super Sport Challenge, Live Strip Poker, Waxworks, Fly Harder και Global Gladiator. Στα console reviews τα εξής: World League Basketball για Super Nes, τα Lotus Turbo Challenge, Alisia Dragoon, Rolling Thunder 2 για Megadrive και το The Terminator για Game Gear.

Στα θέματα μπορούσε ο αναγνώστης να βρει ένα τεστ του Sega Mega CD, μια ενδιαφέρουσα αναφορά στην ταινία Jurassic Park αλλά και πρώτες εντυπώσεις από τη μεταφορά της στις κονσόλες και, τέλος, ένα αφιέρωμα στον πιο γρήγορο ήρωα παιχνιδιών, τον Sonic.

ΔΕΥΤΕΡΟ ΑΝΕΚΔΟΤΟ

Τι έγινε, βρε παιδιά; Το βρήκατε το αντίθετο της λέξης "φανταστικό"; Ε, δεν το πιστεύω! Για σκεφτείτε λίγο περισσότερο. Οσο θα σκέφτεστε, θα σας πω άλλο ένα ανεκδοτάκι.

Λοιπόν, ένας παπάς αποφασίζει να πουλήσει το γέρικο γαϊδαράκο του. Τον βλέπει κάποιος περαστικός, ρωτάει τον παπά πόσο τον πουλάει, τα βρίσκουν στην τιμή και ανεβαίνει ο νέος κάτοχος πάνω στο γάιδαρο για να φύγει. Αρχίζει να τραβάει τα ηνία, να λέει στο γάιδαρο πρρρ, ντέι και άλλα πολλά, αλλά ο γάιδαρος βήμα! Τον βλέπει ο παπάς και του λέει: "Αδελφέ, ξέχασα να σου πω ότι για να ξεκινήσει ο γάιδαρος πρέπει να του πεις 'Κύριε ελέησον', ενώ για να σταματήσει 'Δόξα σοι ο Θεός'. Μόνο αυτές τις λέξεις καταλαβαίνει."

Του λέει, λοιπόν, 'Κύριε ελέησον' και νάσου ο γάιδαρος ξεκινάει. Ο αναβάτης άνετος αποφάσισε να πάει μια βόλτα μέχρι το απέναντι βουνό, έτσι για να δοκιμάσει τις επιδόσεις του γαϊδουριού. Πήγαινε, πήγαινε και ξαφνικά βλέπει πως κατευθυνόταν σε έναν γκρεμό. Πανικοβλήθηκε, ξέχασε τα πάντα, άρχισε να λέει στο γάιδαρο "Πάτερ ημών", "Αλληλούια", "Αμήν" και διάφορα τέτοια, αλλά ο γάιδαρος τίποτα. Ακριβώς ένα βήμα πριν από τον γκρεμό έρχεται στο νου του η σωστή φράση 'Κύριε ελέησον' και τσουπ, σταματάει ο γάιδαρος. Ιδρωμένος ο καημένος ο άνθρωπος, κάνει το σταυρό του λέγοντας 'Δόξα σοι ο Θεός' και ...πάρ' τον κάτω.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

α) Αλήθεια, σας αρέσουν τα ανέκδοτα; Θα θέλατε να βρίσκατε κάθε μήνα και ένα; Αν ναι, τότε περιμένω να μου στείλετε και τα καλύτερα θα δημοσιεύονται.

β) Κάποιος αναγνώστης με ρώτησε αν ξέρω να μαγειρεύω μακαρόνια! Είμαι σίγουρος πως κατά το παρελθόν είχε διαβάσει τη συνταγή της καρμπονάρα. Αν όχι, τότε να του πω πως ξέρω να μαγειρεύω μακαρόνια, αλλά καλύτερα ξέρω να τα τρώω!

γ) Οσο για το αντίθετο της λέξης "φανταστικό" είναι "Coca-Cola στην Κέρκυρα". Τόσο απλό!

Καιρός να φεύγω!!!

TERRA INFORMATICA

Οι πρώτες εικόνες του Virtual Fighter έφτασαν



Ένα από τα συστήματα που περιμένουμε να δούμε όλοι με αγωνία είναι το Saturn της Sega. Τους τελευταίους μήνες, το μηχάνημα αυτό έχει πράγματι καταφέρει να απασχολήσει αρκετές σελίδες των περιοδικών και φυσικά να αυξάνει όλο και περισσότερο την αγωνία μας. Η Sega, συμβάλλοντας έντεχνα σε όλο αυτό το κλίμα, κυκλοφόρησε τις πρώτες φωτογραφίες του Virtual Fighter για το Saturn.

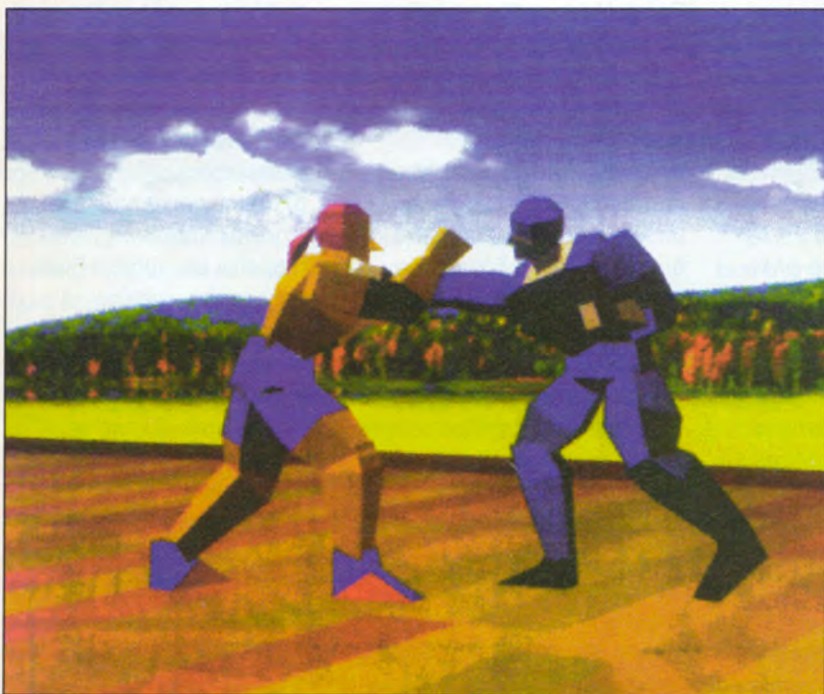




Το παιχνίδι, που αποτελεί ένα από τα πολλά υποσχόμενα παιχνίδια για το Saturn, έχει συνδεθεί άμεσα με την κυκλοφορία του νέου 32-bit συστήματος της Sega.

Οι φωτογραφίες που κυκλοφόρησαν δεν απεικονίζουν το παιχνίδι στην τελική του μορφή, αλλά μόνο το 30% (περίπου) αυτής.

Το παιχνίδι, από τις πρώτες κιόλας εικόνες, είναι αρκετά εντυπωσιακό, με αποτέλεσμα να μας κάνει να αναρωτιόμαστε για το πόσο άψογη θα είναι η τελική του μορφή. (Ελπίζουμε, ωστόσο, να μην αναρωτιόμαστε για πολύ ακόμα και να μην περιμένουμε αρκετούς μήνες έως ότου δούμε το 100% των αποτελεσμάτων.)



Ο πόλεμος των τιμών



Ο πόλεμος των τιμών στην αγορά των ηλεκτρονικών συσκευών είναι πλέον κάτι συνηθισμένο. Ημέρα με την ημέρα, οι τιμές πέφτουν όλο και περισσότερο. Βγάζει κάποια εταιρία μια συσκευή και σχεδόν αμέσως βγαίνει από άλλη εταιρία μια ανταγωνιστική συσκευή και μάλιστα στη μισή τιμή.

Τον ίδιο ρυθμό ακολουθεί και ο πόλεμος των τιμών στα διάφορα περιφερειακά. Ετσι, μόλις η Heart's κυκλοφόρησε το Super Gun, ένα περιφερειακό που μπορεί να τρέχει τα παιχνίδια Coin-op στην τηλεόρασή σας, αμέσως κυκλοφόρησε ένα ανταγωνιστικό προϊόν σχεδόν στη μισή τιμή, το οποίο ακούει στο όνομα Arcade Power Base.

Η μόνη διαφορά ανάμεσα στα δύο προϊόντα είναι ότι ενώ το πρώτο συνοδεύεται από joystick 6 πλήκτρων και στοιχίζει περίπου 130 λίρες, το δεύτερο συνοδεύεται από joystick 4 πλήκτρων και στοιχίζει περίπου 99 λίρες.

Τα παιχνίδια που μπορείτε να αγοράσετε για το Super Gun ή το Arcade Power Base είναι όλα αυτά που βλέπουμε στις λέσχες και οι τιμές τους ξεκινάνε από 25 λίρες (π.χ., το Double Dragon), ενώ παιχνίδια όπως το Street Fighter Turbo ξεπερνάνε τις 250.

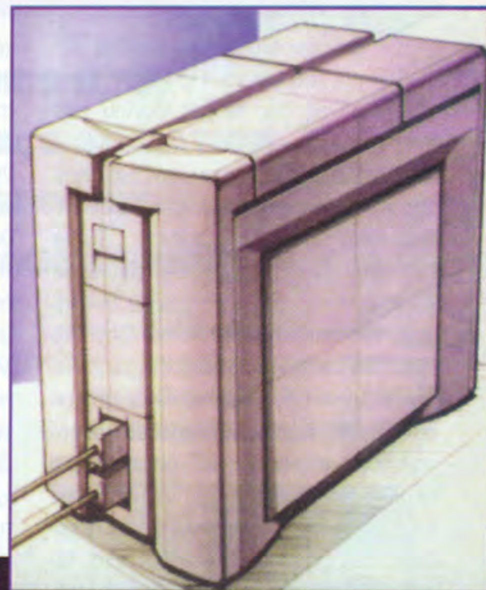
TERRA INFORMATICA

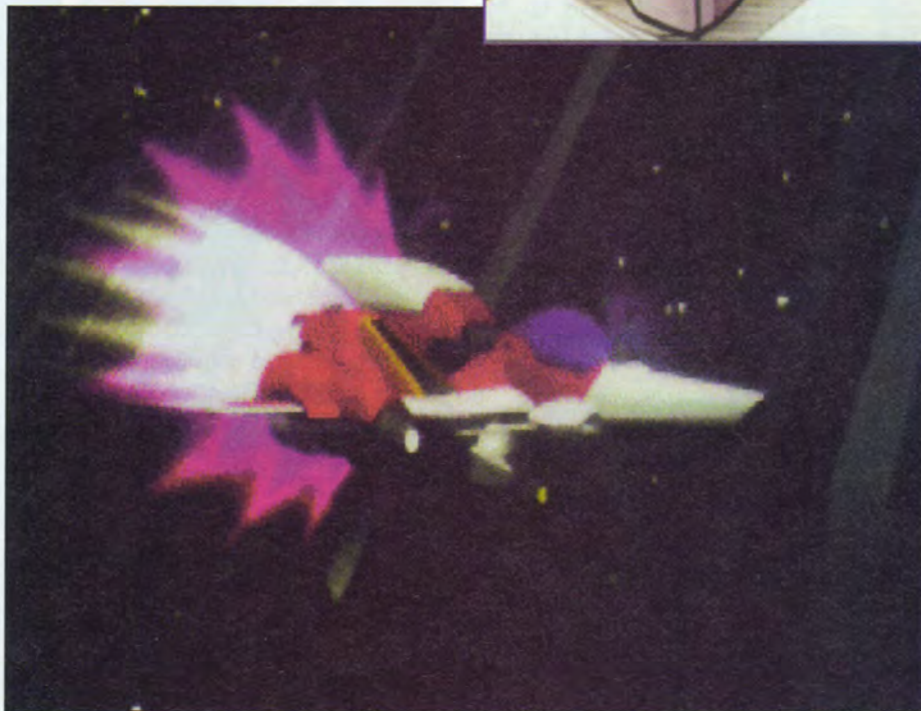
NEC's 32-bit FX CD-ROM

Πηγές στην Ιαπωνία αναφέρουν ότι το σύστημα NEC's 32-bit FX CD-ROM μπορεί να κυκλοφορήσει και στην αμερικανική αγορά και κατά συνέπεια και στην ευρωπαϊκή. Βέβαια, η TTI δεν έχει επιβεβαιώσει κάτι τέτοιο αλλά ούτε και το αρνείται. Το CD-ROM είναι το μοναδικό σύστημα που χρησιμοποιεί για CPU επεξεργαστή RISC NEC V810. Διαθέτει υψηλή ταχύτητα επεξεργασίας δεδομένων digital movie, δίνοντας full color και full-screen animation με 30 καρέ το δευτερόλεπτο (!).

Δύσκολα δεν θα μπορούσε να εφαρμόσει ειδική επεξεργασία πολυγωνικών γραφικών όπως το Sega Saturn ή το Sony PlayStation, αφού το NEC 32-bit FX είναι ικανό να προσφέρει δυνατότητες επεξεργασίας γραφικών ισότιμες με αυτές της επόμενης γενιάς ανταγωνιστών. Το FX διαθέτει slot επέκτασης για την τοποθέτηση προαιρετικών περιφερειακών όπως modem interface κ.ά. Οι δυνατότητές του, όμως, δεν σταματούν εδώ. Το μηχάνημα, εκτός από CD-ROM παιχνιδιών, μπορεί να παίζει χωρίς κανένα πρόβλημα μουσικά CDs και CDs τεχνολογίας PhotoCD. Για να πάρετε μια γεύση για το τι μπορεί να κάνει το FX, η NEC κυκλοφόρησε ένα πειραματικό πρόγραμμα με υπέροχα γραφικά, το οποίο χρησιμοποιεί υψηλές τεχνικές.

Η προσοχή στη λεπτομέρεια των γραφικών είναι πραγματικά εκπληκτική. Ρίξτε μια ματιά στις φωτογραφίες μας και θα καταλάβετε. Εμείς, βέβαια, το μόνο που έχουμε να πούμε είναι ότι ελπίζουμε να δούμε το μηχάνημα αυτό σύντομα και στη χώρα μας.





ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ

CPU: Επεξεργαστής RISC 32-bit NEC V810
Clock Speed: 21.5 MHz
Memory:
Main memory: 2 MB
VRAM: 1 MB
ROM: 1 MB
CD Buffer: 256 KB
Back-up Memory: 32 KB
CD-ROM: Double Speed
Colors: 16.77 εκατομμύρια
AV output: RCA video, stereo RCA audio και S-VHS
Movie Compression: JPEG και Run Length

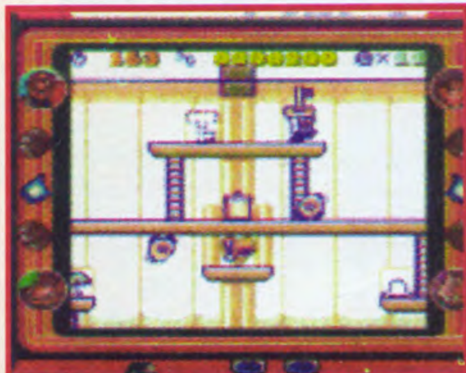
Η Gremlin μετατρέπει το Jungle Strike

Από πληροφορίες που έφτασαν στα αυτιά μας, η Gremlin δουλεύει για τη μετατροπή σε Super NES του κορυφαίου παιχνιδιού για Mega Drive, Jungle Strike. Η μεταφορά του παιχνιδιού δεν θα είναι μια απλή υπόθεση, αφού το Jungle Strike θα εκμεταλλεύεται όλες τις επιπλέον δυνατότητες του Super NES. Εμείς, φυσικά, δεν μπορούμε από τώρα να κρίνουμε, αφού το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει περίπου τον Οκτώβριο.

TERRA INFORMATICA

Το Super Game Boy έρχεται όλο και πιο κοντά

Το Super Game Boy έρχεται όλο και πιο κοντά. Πριν από τρεις μήνες, στο τεύχος Ιουνίου, σας είχαμε ενημερώσει μέσα από αυτές τις σελίδες για ένα νέο επαναστατικό περιφερειακό, κατασκευασμένο από τη Nintendo, που ονομαζόταν Super GameBoy. Το περιφερειακό αυτό σας δίνει τη δυνατότητα να παίζετε τα αγαπημένα σας παιχνίδια του Game Boy στο Super Nintendo και μάλιστα έγχρωμα. Το Super Game Boy είναι ένα cartridge που διαθέτει έναν ειδικό μετατροπέα και τοποθετείται στο Super NES όπως και όλα τα άλλα cartridges. Στο επάνω μέρος του έχει μια υποδοχή κατάλληλη για να δέχεται τα cartridges του Game Boy. Ετσι, δίνει τη δυνατότητα στα υπάρχοντα παιχνίδια να εμφανίζονται με πολλαπλές αποχρώσεις, από τέσσερα χρώματα, ενώ υπάρχει και προοπτική να κατασκευαστούν παιχνίδια ειδικά για το Super Game Boy, τα οποία θα εμφανίζουν έως 256 χρώματα. Ξεχάστε, λοιπόν, από εδώ και εξής τις απαίσιες γκριζοπράσινες οθόνες και ελάτε στο φανταστικό κόσμο του χρώματος. Αγαπημένα σας παιχνίδια όπως το Mortal Kombat και το Zelda μπορείτε τώρα να τα χαρείτε με χρώμα. Μερικά παιχνίδια θα επανακυκλοφορήσουν με ειδικό σχεδιασμό, που θα εκμεταλλεύεται τις δυνατότητες του Super Game Boy, και θα έχουν γραφικά 256 χρωμάτων και στερεοφωνικό ήχο. Το πρώτο παιχνίδι που ήδη έχει κυκλοφορήσει είναι το Donkey Kong 94, μία πολύ καλή επανέκδοση του γνωστού παλαιού παιχνιδιού. Θα ακολουθήσει (από πληροφορίες που έχουμε) η επανέκδοση της γνωστής περιπέτειας Zelda. Και αυτά τα δύο θα είναι μόνο η αρχή, αφού δεκάδες εταιρίες έχουν εκφράσει την επιθυμία να κατασκευάσουν παιχνίδια ειδικά για το Super GameBoy. Στη χώρα μας, το Super GameBoy θα κυκλοφορήσει αυτόν το μήνα. Ετοιμαστείτε, λοιπόν, να υποδεχτείτε τη δεύτερη γενιά παιχνιδιών μιας παιχνιδομηχανής που από ό,τι φαίνεται δεν πρόκειται να πεθάνει ποτέ.





Amiga Top Ten

1. Man Utd Premier Champions (KRISALIS)
2. Beneath A Steel Sky (VIRGIN)
3. Skidmarks (ACID)
4. Arcade Pool (Team 17)
5. Frontier: Elite 2 (GAMETEK)
6. Premier Manager 2 (GREMLIN)
7. Mortal Kombat (VIRGIN)
8. Brian The Lion (PSYGNOSIS)
9. Cannon Fodder (VIRGIN)
10. Frontier: Elite 2 (CD 32) (GAMETEK)

Mega Drive Top Ten

1. FIFA International Soccer (ELECTRONICS ARTS)
2. PGA European Tour (ELECTRONICS ARTS)
3. Sonic 3 (SEGA)
4. NBA Jam (ACCLAIM)
5. Mortal Kombat (ACCLAIM)
6. Ren & Stimpy (SEGA)
7. Ground Zero Texas (CD) (SONY)
8. Skitchin' (ELECTRONICS ARTS)
9. Nhl Hockey '94 (Electronic Arts)
10. Castlevania (Konami)

SNES Top Ten

1. World Cup Striker (Elite)
2. Rock 'n' Roll Racing (OCEAN)
3. Clayfighters (OCEAN)
4. NBA Jam (ACCLAIM)
5. Equnix (SONY)
6. Super Empire Strikes Back (BANDAI)
7. Striker (ELITE)
8. Super Bomber Man (SONY)
9. Pop 'n' Twinbee (KONAMI)
10. Sim City (NINTENDO)

CD-32 Top Ten

1. Liberation (MINDSCAPE)
2. Labyrinth of Time (ELECTRONICS ARTS)
3. Sensible Soccer (RENEGADE)
4. Seek and Destroy (MINDSCAPE)
5. Zool (GREMLIN)
6. Pirates Gold (MICROPROSE)
7. Pinball Fantasies (21st CENTURY)
8. Whales Voyage (MICROVALUE FLAIR)
9. Nick Faldo's Championship Golf (GRANDSLAM)
10. Fire Force (ICE)

TERRA INFORMATICA

Το Jaguar έρχεται κοντά στα PCs

Τελικά, οι κατασκευαστές προσπαθούν πάντα να βρίσκουν λύσεις, ώστε να ικανοποιούν όλο και περισσότερους χρήστες. Ετσι, και η Sigma Designs, η εταιρία που βρίσκεται πίσω από την κάρτα ReelMagic για PC, προχώρησε στην κατασκευή μιας απλής κάρτας που θα επιτρέπει στους κατόχους των PCs να παίζουν χωρίς κανένα πρόβλημα τα παιχνίδια του Jaguar CD.



Η κάρτα αυτή θα κυκλοφορήσει περίπου την ίδια χρονική περίοδο με το CD-ROM Drive για το Jaguar. Αν, λοιπόν, περιμένετε μέχρι το τέλος αυτού του χρόνου, θα μπορέσετε να χαρείτε και αυτή την περίφημη κάρτα.

Mega Game Gear

Το Game Gear σίγουρα αποτελεί μία από τις πιο επιτυχημένες παιχνιδομηχανές της εταιρίας Sega. Διαθέτει πολλά παιχνίδια, είναι μικρό σε μέγεθος και, κυρίως, είναι εξοπλισμένο με έγχρωμη οθόνη. Είναι αρκετά ανταγωνιστικό, αφού οι πωλήσεις του βρίσκονται σε πολύ καλά επίπεδα.

Η Sega, παρ' όλα αυτά, δεν εφησυχάζει ποτέ και σχεδιάζει την κυκλοφορία ενός 16-bit Game Gear. Ναι, καλά διαβάσατε.

Το αγαπημένο σας μηχάνημα θα κυκλοφορήσει με 16-bit τεχνολογία, αρχικά στην αμερικανική αγορά (αυτόν το χρόνο) και αργότερα και στην ευρωπαϊκή. Το σύστημα θα μοιάζει με το Mega Drive, θα είναι φορητό και θα διαθέτει ενσωματωμένη έγχρωμη οθόνη. Ελπίζουμε τα παιχνίδια που θα κυκλοφορήσουν γι' αυτό να έχουν χαμηλή τιμή και να έρθει σύντομα και στη χώρα μας.

TERRA INFORMATICA

Το Tetris στην υπηρεσία της επιστήμης

Ενα από τα δημοφιλέστερα ίσως παιχνίδια που έχουν κυκλοφορήσει ποτέ είναι το Tetris. Ολοι μας χρειάστηκε να ξοδέψουμε ατελείωτες ώρες προκειμένου να καταφέρουμε να προχωρήσουμε μέσα στα δεκάδες δύσκολα επίπεδά του.

Ε, λοιπόν, το γνωστό μας παιχνίδι θα αρχίσει να χρησιμοποιείται από το Πανεπιστήμιο της Καλιφόρνια σε ένα τεστ, προκειμένου να διαπιστωθεί πώς ανταποκρίνεται ο εγκέφαλος σε πολύπλοκες δραστηριότητες. Ηδη, οι επιστήμονες έχουν ερευνήσει ότι οι καλοί παίκτες του παιχνιδιού Tetris έχουν πολύ χαμηλό ρυθμό μεταβολισμού γλυκόζης.

Η Sony παρουσιάζει το PlayStation

Σίγουρα όλοι σας θα έχετε διαβάσει κάποια σχόλια για το νέο μηχάνημα της Sony που ακούει στο όνομα PlayStation. Κανείς, όμως, από εσάς δεν είχε δει μέχρι σήμερα κάποια φωτογραφία του μηχανήματος αυτού. Λοιπόν, τρίψτε τα μάτια σας και δείτε την πρώτη φωτογραφία του 32-bit PlayStation της Sony. Της κονσόλας που, όπως υποστηρίζουν οι κατασκευαστές, διαθέτει περισσότερες δυνατότητες και είναι πολύ καλύτερη από το Saturn της Sega. Η κατασκευή τού PlayStation φαίνεται αρκετά δυνατή και ο σχεδιασμός του είναι αρκετά λιτός, αλλά ταυτόχρονα επιβλητικός και μοντέρνος. Εντύπωση μεγάλη μας έκανε το control pad, το οποίο έχει περισσότερο διαστημικό design. Το PlayStation θα βγει έξω από την Ιαπωνία περίπου το Νοέμβριο και η τιμή του δεν θα είναι αρκετά απαγορευτική. Κάτι που δεν είναι ξεκάθαρο ακόμα είναι με ποιο παιχνίδι θα κυκλοφορήσει. Περισσότερες πάντως πιθανότητες έχει το Ridge Racer της Namco.



TERRA INFORMATICA

Τα παιχνίδια του PlayStation



Μπορεί ακόμα να μην έχει κυκλοφορήσει το PlayStation της Sony, αλλά παρ' όλα αυτά οι ανακοινώσεις και τα πρώτα Demo των παιχνιδιών που θα κυκλοφορήσουν για αυτό ανέρχονται πραγματικά σε εκατοντάδες. Η Sony, όπως πληροφορούμαστε, έχει συμφωνήσει για την παραγωγή 164 τίτλων, οι 108 από τους οποίους έχουν ήδη προσδιοριστεί. 82 τίτλοι κατασκευάζονται αυτή τη στιγμή, ενώ άλλοι 27 θα κυκλοφορήσουν ταυτόχρονα με το PlayStation ή περί τα τέλη του χρόνου.

Μερικές από τις εταιρίες που κατασκευάζουν ήδη εφαρμογές για το PlayStation της Sony είναι οι ASCII, Virgin, Capcom, Namco, Konami, Jaleco, Taito, Takara, Tengen, Bandai, Banpresto και Human. Από αυτές τις εταιρίες, η Capcom έχει ανακοινώσει ότι δουλεύει σε ένα παιχνίδι μάχης, σε ένα παιχνίδι δράσης και σε ένα Role Playing Game, χωρίς να σημειώσει τα ονόματα των παιχνιδιών και την ημερομηνία κυκλοφορίας τους. Η Namco αυτή τη στιγμή δουλεύει πάνω στα Ridge Racer, Cyber Sled και StarBlade. Τέλος, η Konami δουλεύει πάνω στο Gokujo Parodius και το SFC Powerful Pro Baseball. Ηδη κυκλοφόρησαν και οι πρώτες εικόνες από παιχνίδια που πρόκειται να κυκλοφορήσουν σύντομα για το PlayStation. Ετσι, πήραμε μια γεύση για το Cyber Sled της Namco, το RPG Popolochlois Story, το ORA-194, το Ridge Racer, το Polypoly Circus BP, το Twin Goddesses και το Ark the Rad.



Το Doom στο MEGA32

Ενα από τα παιχνίδια τα οποία έχουν αποσπάσει τις καλύτερες κριτικές είναι το Doom. Το Doom είναι ένα παιχνίδι το οποίο κυκλοφορεί για PC και προσφέρει μοναδική περιπέτεια και δράση.

Η Sega, μετά τη μεγάλη επιτυχία του παιχνιδιού, αποφάσισε να μετατρέψει το Doom για το νέο Mega32.

Η μεταφορά του παιχνιδιού θα μπορέσει να προσφέρει καλύτερη ποιότητα γραφικών και, όπως είναι φυσικό, και μεγαλύτερη ταχύτητα.

Gameware
Τεχνολογία για τα παιχνίδια του αύριο



Οι περισσότεροι από εσάς (οι πιο παλιοί στο χώρο) θα θυμάστε τα πρώτα παιχνίδια και την πρώτη κονσόλα που κυκλοφόρησαν στη χώρα μας. Ηταν το Atari 2600, το οποίο πραγματικά άνοιξε το δρόμο και καλλιέργησε το έδαφος για την κυκλοφορία και άλλων πολλών παιχνιδομηχανών. Από τότε μέχρι σήμερα πολλά έχουν αλλάξει και κανένας φυσικά δεν περίμενε μια τόσο ξαφνική και γοργή εξέλιξη στον τομέα των video games. Ετσι, τα άχρωμα γραφικά και η σπασμωδική κίνηση αντικαταστάθηκαν αρχικά με συνδυασμούς 256 χρωμάτων και στρωτή κίνηση και σήμερα με συνδυασμούς χιλιάδων ή ακόμα και εκατομμυρίων χρωμάτων και με κίνηση που προσεγγίζει την πραγματική.

Και ενώ η εξέλιξη συνεχίζεται με γοργούς ρυθμούς, σήμερα ήρθε να προστεθεί ένα ακόμα εργαλείο για την κατασκευή καλύτερων παιχνιδιών. Η εταιρία software Wavefront ανακοίνωσε την κυκλοφορία μίας νέας τεχνολογίας που θα καταστήσει ακόμα πιο ρεαλιστικά τα παιχνίδια. Το πακέτο λογισμικού που θα κυκλοφορήσει ακούει στο όνομα Gameware και μπορεί να αλλάξει πραγματικά το μέχρι τώρα πρόσωπο των παιχνιδιών. Μπορεί να κατασκευάσει ρεαλιστικά τρισδιάστατα αντικείμενα, να δώσει ανθρώπινη, πραγματική κίνηση σε αυτά και άλλα πολλά.

Από την ανακοίνωση της κυκλοφορίας του Gameware, πολλές εταιρίες εξέφρασαν την επιθυμία να χρησιμοποιήσουν το νέο αυτό σύστημα. Μερικές από αυτές είναι οι Sega, Capcom, Acclaim και Electronics Arts. Το μέλλον των video games, όπως καταλαβαίνετε, διαγράφεται λαμπρό και θα είναι ακόμα λαμπρότερο κατά τα επόμενα χρόνια.



AMIGA WORLD



PC's WORLD



CONSOLE'S WORLD



PERIPHERALS WORLD

INFOWORLD

ο κόσμος σας

INFOWORLD

ΣΚΛΗΡΟΙ ΔΙΣΚΟΙ A600, A1200

3.5" ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΣ A1200, ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΣ A600

214MB	54.500
260MB	63.500
340MB	69.900
420MB	76.500
540MB	99.500

2.5" A600, A1200

24MB	23.900
40MB	35.500
81MB	55.000
120MB	67.800
200MB	84.800

AMIGA

A1200	101.500
A4000/030	349.000
AMIGA CD32	80.000

CONSOLES

SEGA MEGA DRIVE (1 GAME)	39.900
SNES (1 GAME)	39.900
GAME GEAR (4 GAMES)	34.900

PC

386DX/40 ΒΑΣΙΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ	108.500
386DX/40 COLOR SVGA, 4 RAM, 250HD	211.900
486DLC/40 ΒΑΣΙΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ	123.000
486DLC/40 COLOR SVGA, VL BUS, 4 RAM, 250HD	239.900
486DX/40 ΒΑΣΙΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ	173.000
486DX/40 COLOR SVGA, VL BUS, 4 RAM, 250HD	284.900
486DX-2/66 ΒΑΣΙΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ	218.000

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

512KB+clock (A500 και A500 plus)	9.900
1MB (A500 plus)	12.700
1MB (A600)	14.400
DRIVES CUMANA - AMIGA 880KB	20.500
MOUSE NORIS DATA	5.200
JOYSTICK PACMAN (2 FIRES)	5.500
MONITOR MICROVTEK 1438 MSYNC 0.28	114.500
MONITOR COLOR S-VGA	55.000
SIMMs 1MB	10.000
CD-ROM SONY DOUBLE SPEED	44.000

ΚΑΡΤΕΣ ΜΝΗΜΗΣ ΓΙΑ A1200 ΜΕ ΘΕΣΗ ΓΙΑ FPU
ΕΠΕΚΤΑΣΙΜΕΣ ΣΕ 8MB ΜΕ RT CLOCK

1MB	38.000
2MB	50.900
4MB	72.000

ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΟΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ-ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

AMIGA 500	38.000
AMIGA 500+	42.500
AMIGA 600	49.900
AMIGA 1200	79.900
CD32 + 2 GAMES	69.900
S-NES + 1 GAME	29.500
SEGA MEGA DRIVE + 1 GAME	29.500
ATARI LYNX + 11 GAMES	38.000
GAME BOY + 1 GAME	12.700
GAME GEAR + 1 GAME	21.200
DRIVE 880KB (AMIGA)	12.800
MONITORS 1084S	45.000
A590HD+2MB RAM (A500, PLUS)	49.900
CD-ROM (PC)	24.900
S-VGA 1MB (PC)	9.900
MONITOR COLOR SVGA LR NI	49.900

ΔΙΣΚΕΤΤΕΣ

3.5" DD NAME	119
3.5" DD VERBATIM	149
3.5" HD	149
3.5" HD 3M FORMATTED	229
5.25" HD	129

ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ ΦΠΑ 18%

ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ-ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΓΙΑ MEGA DRIVE, GAME GEAR, S-NES, GAMEBOY

ΑΓΟΡΕΣ-ΠΩΛΗΣΕΙΣ-ΑΝΤΑΛΑΓΕΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ ΚΟΝΣΟΛΩΝ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ

Ζαΐμη 28, κάθετος Στουρνάρη - Εξάρχεια
Τηλ.: 8236141, Τηλ. & Fax: 8612475

VIPER 68030/28

A1200 ACCELERATOR

Η πιο οικονομική λύση για όσους ήθελαν μια A1200 με "δυνατές" επιδόσεις...

● του Γ. Κακαλέτρη



ον Viper της Power Computing περιμέναμε εδώ και αρκετό καιρό, αφού υποσχόταν ένα πλήθος από options σε ιδιαίτερα χαμηλή τιμή. Το κατάστημα TeleClub έφτιαξε ένα configuration κατάλληλο για τις ανάγκες του τεστ και ικανό να δείξει τις δυνατότητες του εν λόγω accelerator.

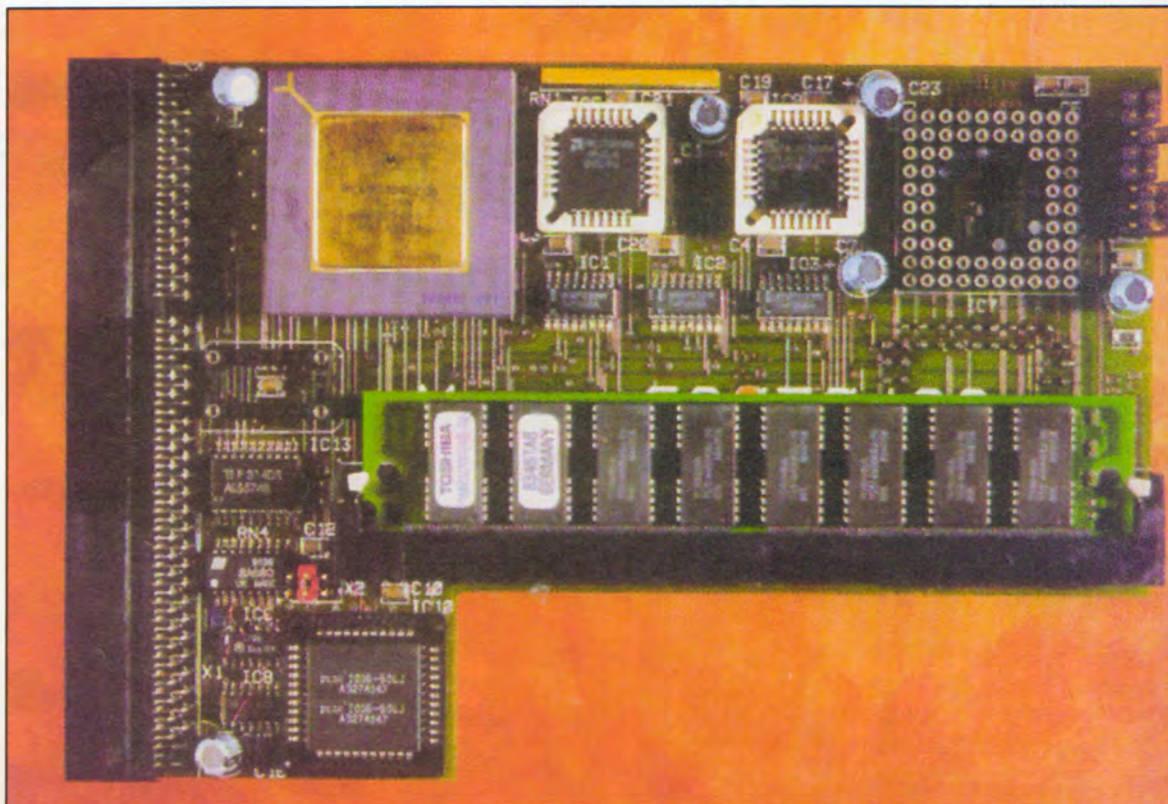
Οπως και όλοι οι άλλοι accelerators που έχουμε δει μέχρι τώρα, ο Viper τοποθετείται στο εσωτερικό της Amiga 1200 χωρίς αυτή να ανοιχτεί, δηλαδή στην υποδοχή κάτω από την κεντρική μονάδα (trapdoor). Εφόσον καταλαμβάνει τη θέση όπου θα τοποθετούνταν κανονικά η εσωτερική επέκταση μνήμης, όπως και όλοι οι άλλοι accelerators προσφέρει τη δυνατότητα να δεχτεί και 32bit FAST RAM. Επίσης, συνηθισμένη είναι και η υποδοχή για τον 68881 ή 68882, όπως τη βρίσκουμε και εδώ, ενώ τέλος υπάρχει και το καθιερωμένο REAL TIME CLOCK, το οποίο αποτελεί απαραίτητο hardware για όσους power users οργανώνουν τη δουλειά τους με τη βοήθεια της Amiga τους.

TO HARDWARE

Αρχίζουμε με τη CPU, η οποία στο κομμάτι της δοκιμής μας ήταν ο 68030 στα 28 MHz, ο οποίος μάλιστα δεν χαρακτηριζόταν από τα γράμματα EC στο όνομά του -προς μεγάλη μας έκπληξη-, αφού αυτό θα ήταν απόλυτα αναμενόμενο για έναν accelerator που κύριος στόχος του είναι η μείωση της τιμής του τελικού προϊόντος.

Ετσι, με την πλήρη έκδοση του 68030, ο χρήστης θα έχει στη διάθεσή του MMU, ώστε να τρέξει προγράμματα που την απαιτούν, όπως όλα τα εργαλεία που προσφέρουν Virtual Memory (χρησιμοποιούν το δίσκο σαν RAM), το γνωστό Enforcer και άλλα λειτουργικά συστήματα παρεμφερή με το UNIX που απαιτούν προστασία μνήμης (LINUX, BSD κ.λπ.)

Ο μαθηματικός συνεπεξεργαστής δεν ήταν άλλος από τον 68882 σε συχνότητα όμως 40 MHz, αφού ο Viper επι-



τρέπει αυτή να είναι μεγαλύτερη από τη συχνότητα της CPU.

Η μνήμη τοποθετείται με τη χρήση ενός SIMM, το οποίο μπορεί να είναι χωρητικότητας 1, 2, 4 ή 8 MB. Αναμφίβολα μικρή η μέγιστη χωρητικότητα του Viper, αρκετά μικρότερη μάλιστα από αυτή που είχε αναφερθεί σε previews του. Αιτία η ύπαρξη δύο μοντέλων, ένα από τα οποία φτάνει σε μέγιστη χωρητικότητα τα 128 MB. Ομως, τα 8 MB κρίνονται αρκετά για σχεδόν όλες τις εφαρμογές, ενώ ο χρήστης που πραγματικά θα χρειάζεται περισσότερη μνήμη μπορεί να στραφεί σε άλλα μεγαλύτερα και ακριβότερα μοντέλα...

Επάνω όμως στην πλακέτα του Viper, μπορεί κάποιος να διακρίνει ένα πλήθος από jumpers, τα οποία καθορίζουν με ακριβή τρόπο τη λειτουργία του. Τρία από αυτά ρυθμίζουν τη συχνότητα λειτουργίας της FPU (14 MHz, 28 MHz ή εξωτερική). Ενα ακόμα jumper καθορίζει αν θα χρησιμοποιείται ο Viper από το σύστημα, αφού για λόγους συμβατότητας μπορεί να απενεργοποιείται. Επίσης, για λόγους συμβατότητας υπάρχει η δυνατότητα hardware απενεργοποίησης των μνημών cache του 68030. Κατά βούληση, επίσης, απενεργοποιείται η λειτουργία του ρολογιού πραγματικού χρόνου. Ενα τελευταίο σετ αποτελούμενο από 4 jumpers καθορίζει το συνολικό ποσό μνήμης. Τέλος, στο επάνω μέρος του Viper, υπάρχει μία υποδοχή επεκτάσεων, η οποία υπόσχεται μελλοντική σύνδεσή του με SCSI controllers και άλλα περιφερειακά που απαιτούν ταχύτατη πρόσβαση στη μνήμη του συστήματος.

ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Σίγουρα στις προδιαγραφές ο Viper 68030/28 δεν εντυπωσιάζει, αφού έχουμε συναντήσει άλλους accelerators σε υψηλότερες συχνότητες (40 και 50 MHz). Επίσης, η ανεξήγητη επιμονή του να μη συνεργαστεί με κάποια συγκεκριμένα προγράμματα, μου προκάλεσε μεγάλη έκπληξη. Και αυτό γιατί δεν αναφέρομαι σε PDs ή games αλλά σε utilities που δίνονται μαζί με το Workbench! Συγκεκριμένα, το Preference που σχετίζεται με την απεικόνιση εικόνων και σχεδίων στο background (WBPattern) καθώς και τα MultiView και AmigaGuide δεν συνεργάζονται με τον Viper, όταν πρόκειται να εμφανίσουν γραφικά στην οθόνη του Workbench. Παρεμφερή προγράμματα που εκτελούν την ίδια λειτουργία (όπως π.χ. FastGif2) δουλεύουν κανονικά, κάτι το οποίο δημιουργεί υποψίες για τα DataTypes του Workbench 3.1. Ομως, η μη συνεργασία του AIBB 6.1 είναι πραγματικά ανεξήγητη, αφού αυτό το πρόγραμμα συνεργάζεται με... τα πάντα.

Ομως, πολύ σύντομα ξεπερνιέται αυτή η δυσάρεστη έκπληξη, αφού η απόδοση του συστήματος εντυπωσιάζει. Το SysInfo είναι η μόνη εναπομένουσα λύση για να το χρονομετρήσουμε και δίνει άριστες επιδόσεις. Καταρχήν, το σύστημα δίνει περίπου 10.2 φορές την ταχύτητα της A600 χωρίς FAST RAM, 4.43 της 1200 με FAST RAM και 1.16 φορές αυτή μιας κανονικής A3000/25. Επίσης, η FPU δίνει 1MFlop έναντι 0.65 του 68881/25 του τελευταίου



Με τις κίτρινες κατακόρυφες γραμμές σημειώνονται οι επιδόσεις μιας A1200 σε βασική σύνθεση.

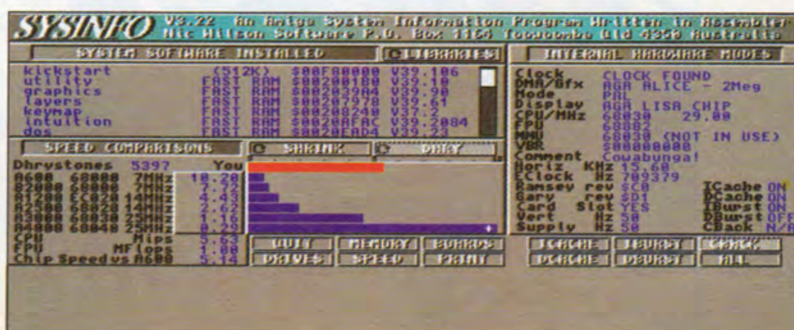
συστήματος. Αυτό κάνει το συνδυασμό A1200+Viper ιδιαίτερα ανταγωνιστικό προς την A4000/030, αφού προσφέρει αξιόλογα χαρακτηριστικά (FPU/MMU/υψηλότερες επιδόσεις) σε πολύ χαμηλότερη τιμή. Φυσικά, υπάρχουν σημαντικά πλεονεκτήματα που χαρακτηρίζουν την A4000. Ομως, αν ο χρήστης δεν στοχεύει στην επένδυση μεγάλων ποσών στον υπολογιστή του, τότε θα μείνει απόλυτα ικανοποιημένος με τον Viper.

Αξιοπρόσεκτη είναι και η αλλαγή στις επιδόσεις των σκληρών δίσκων. Ο Caviar WD2420 (420 MB) της A1200 άγγιξε τα 2 MB/δευτερόλεπτο σε ρυθμό μεταφοράς, έναντι 1.350 που ήταν η αρχική τιμή (χωρίς FAST RAM και accelerator). Ιδιαίτερα ευχάριστο είναι και το γεγονός ότι η μνήμη είναι autoconfigurable με αποτέλεσμα να μην απαιτείται κάποιο utility που να την προσθέσει στο σύστημα, ενώ η συγκεκριμένη ιδιότητα έχει επιπτώσεις και σε μερικά ακόμα χαρακτηριστικά (buffers δίσκων σε FAST RAM χωρίς τεχνάσματα κ.λπ.). Ο Viper δείχνει αυτές τις επιδόσεις και στην πράξη. Προγράμματα όπως Imagine, Art Department, Final Writer, το Workbench κ.λπ. έδειξαν στην πράξη ότι ο Viper αποτελεί "δυνατό εργαλείο". Το boot time του συστήματος, ιδιαίτερα βεβαρημένο με comodities κ.λπ., επιταχύνθηκε 3.2 φορές!

ΚΛΕΙΝΟΝΤΑΣ

Παρά την αρχική απογοήτευση της ασυμβατότητας, ο Viper μου άφησε, τελικά, πάρα πολύ καλές εντυπώσεις. Πολύ καλές επιδόσεις σε συνδυασμό με τη χαμηλή τιμή τον κάνουν ιδιαίτερα ελκυστικό ακόμα και για χρήστες που σκέφτονται να προσθέσουν 4 MB απλής μνήμης... Τον Viper/28 εισάγει στη χώρα μας η Power Systems, ενώ το κομμάτι της παρουσίασης μας πρόσφερε το κατάστημα TeleClub, Θησέως 60, Καλλιθέα, τηλ.: 9574371-2 .

Τις πολύ καλές επιδόσεις επιβεβαιώνει και το SysInfo.



Αν αναζητήσετε στο λεξικό τη λέξη Gremlin, θα βρείτε την ερμηνεία ότι πρόκειται για ένα ζαβολιάρικο διαβολάκι, το οποίο θεωρείται ότι παρενοχλεί τις πτήσεις αεροπλάνων. Η εταιρία Gremlin μπορεί να μην παρενοχλεί τα αεροπλάνα, αλλά σίγουρα παρενοχλεί με καλή πρόθεση τη διεθνή αγορά, αφού με τις έξυπνες και μοναδικές παραγωγές της καταφέρνει να την κάνει πάντα άνω κάτω. Η Gremlin Graphics Software Ltd έκανε την πρώτη της εμφάνιση τον Ιούνιο του 1984. Από τότε μέχρι σήμερα έχουν περάσει 10 ολόκληρα χρόνια, στη διάρκεια των οποίων παρουσίασε όμορφες δημιουργικές παραγωγές. Από την πρώτη κιόλας στιγμή κατάφερε να καταλάβει πρωταγωνιστική θέση στο χώρο και να τη διατηρήσει, αφού σχεδόν κάθε χρόνο είχε να μας παρουσιάσει μία νέα επαναστατική πρόταση. Η επιτυχία της εταιρίας οφείλεται βασικά στο έμπειρο προσωπικό, που αποτελείται από προγραμματιστές, γραφίστες, μουσικούς, ειδικούς στην κίνηση και άλλους πολλούς και συνεχώς ανανεώνεται με νέους ανθρώπους, οι οποίοι διαθέτουν κάποιο ιδιαίτερο ταλέντο και μπορούν να δώσουν νέα πνοή στα παιχνίδια. Μεγάλη βαρύτητα έχει προσδώσει η Gremlin Graphics Software Ltd και στο χώρο του

Gremlin
10 χρόνια δυναμική παρουσία

Μετά από αρκετά χρόνια δυναμικής παρουσίας, η εταιρία Gremlin γιορτάζει αυτόν το μήνα τα δέκα της χρόνια, παρουσιάζοντας νέες δυναμικές παραγωγές, οι οποίες θα κατακλύσουν την παγκόσμια αγορά.

• του Θ. ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΥ



marketing, ο οποίος, όπως πιστεύει, αποτελεί το κλειδί για μία επιτυχημένη πορεία. Ετσι, κυρίως στο εξωτερικό, όπου και αν πας, θα δεις εντυπωσιακές αφίσες, έξυπνα διαφημιστικά και πανέμορφα μπλουζάκια, των οποίων τα θέματα αντλούνται από παιχνίδια της εταιρίας. Αλλος ένας τομέας, στον οποίο έχει δώσει μεγάλο βάρος η Gremlin, είναι οι "μοναδικές ιδέες" και τα γραφικά. Ολα τα παιχνίδια της έχουν να επιδείξουν πάντα κάτι καινούριο και δεν σερβίρουν παλιές ιδέες σε νέα συσκευασία. Από γραφική άποψη, τα παιχνίδια της είναι αρκετά προοδευτικά και χρησιμοποιούν πάντα σύγχρονες τεχνικές για καλύτερα αποτελέσματα. Ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζουν πάντα τα κουτιά των παιχνιδιών, τα λογότυπα και οι αφίσες, που είναι άψογα σε ό,τι αφορά τα γραφικά. Αυτό συμβαίνει, γιατί αρκετοί άνθρωποι με ειδίκευση στις γραφικές τέχνες ασχολούνται πολλές ώρες αποκλειστικά με αυτό τον τομέα. Βέβαια, σύμμαχο σε όλη αυτή την προσπάθεια έχουν τα πιο σύγχρονα μηχανήματα, τα οποία μπορούν να τους προσφέρουν ανεκτίμητη βοήθεια. Στα γραφεία της εταιρίας υπάρχουν σχεδόν όλα τα μηχανήματα που μπορεί να φανταστεί κάποιος, από Amiga, PC, όλες τις κονσόλες μέχρι και Apple Macintosh.

Τέλος, θα πρέπει να τονίσουμε ότι οι πωλήσεις της Gremlin Graphics Software Ltd κυμαίνονται σε πολύ

υψηλά επίπεδα και, έτσι, ανταγωνίζεται ως ίσος προς ίσο μεγάλες εταιρίες, όπως η Microprose, η US Gold, η Ocean κ.ά. Ιδιοκτήτες της εταιρίας είναι ο Ian Stewart (στη θέση του managing director) και ο Jenny Stewart (στη θέση του commercial director). Αν θελήσετε κάποτε να επικοινωνήσετε απευθείας με την Gremlin, για οποιονδήποτε λόγο (παράπονα, πληροφορίες κ.λπ.), σας δίνουμε τη διεύθυνση και το τηλέφωνο της εταιρίας στην Αγγλία: Gremlin Graphics Software Ltd, Carver House, 2-4 Carver Street, Sheffield S1 4FS, +++ 0742 - 753423.

Νέες κυκλοφορίες

Η Gremlin, όπως και κάθε μεγάλη εταιρία, προγραμματίζει τις παραγωγές όλου του χρόνου σε τρία τετράμηνα. Ετσι, για το τετράμηνο από Ιούνιο μέχρι και Σεπτέμβριο έχει προγραμματίσει να κυκλοφορήσει παραπάνω από 10 τίτλους. Τον Ιούνιο, λοιπόν, κυκλοφόρησε το Litil Divil σε CD-ROM για PC και το Premier Manager 2 για Atari ST. Τον Ιούλιο θα έκαναν την εμφάνισή τους το CD Compilation για PC, το Zool 2 σε δύο εκδόσεις για PC, η μία σε δισκέτες και η άλλη σε CD, το Desert Strike για PC, και σε δισκέτες αλλά και σε CD-ROM, το Legacy of Sorasil για Amiga CD32, το Litil Divil για Amiga CD32 και, τέλος, το Top Gear 2 για Amiga 1200.

Τον Αύγουστο, λόγω καλοκαιριού και διακοπών, η αγορά είναι "νεκρή" και έτσι η Gremlin αποφάσισε να μην κυκλοφορήσει κανέναν τίτλο. Επανέρχεται όμως δυναμικά το Σεπτέμβριο, με την κυκλοφορία του Top Gear 2 για Amiga CD32, του Jungle Strike για PC, και σε CD αλλά και σε δισκέτες. Ας δούμε τώρα ορισμένες από τις παραγωγές λίγο πιο αναλυτικά.

Litil Divil

Πρόκειται για την πρώτη παραγωγή της εταιρίας κατά το δεύτερο τετράμηνο του 1994. Το Litil Divil αρχικά θα κυκλοφορήσει σε CD-ROM για PC και αργότερα θα κάνει και την εμφάνισή της η έκδοση για Amiga CD32. Το Litil Divil αποτελεί μοναδική εμπειρία, αφού από την πρώτη κιόλας επαφή εντυπωσιάζει αμέσως το χρήστη. Διαθέτει συνολικά πέντε επίπεδα Underworld, τα οποία θα πρέπει να εξερευνήσετε, καθώς και δεκάδες κρυφά δωμάτια, τα οποία θα πρέπει να αναζητήσετε και να ερευνήσετε. Παραπάνω από 50 διαφορετικά puzzles και δεκάδες ατμοσφαιρικές οθόνες έρχονται να συμπληρώσουν την περιπέτεια.



Σε όλα τα παραπάνω, εάν προσθέσετε τα μοναδικά γραφικά, τους χαρακτήρες που μοιάζουν με πραγματικά cartoon, τα υπέροχα ηχητικά εφέ και, τέλος, τα ατμοσφαιρικά μουσικά κομμάτια, τότε αντιλαμβάνεστε ότι το Litil Divil είναι μία καλοδουλεμένη περιπέτεια, την οποία πρέπει οπωσδήποτε να δείτε. Αλλωστε, δεν είναι τυχαίο ότι τα περισσότερα ξένα περιοδικά έχουν βαθμολογήσει το παιχνίδι με 89% και άνω και του έχουν δώσει πολύ καλές κριτικές.

Zool 2

Ο θρυλικός Zool επιστρέφει στις οθόνες σε μια ξέφρενη περιπέτεια. Αυτή τη φορά δεν είναι μόνος του. Εχει για παρέα του τη γοητευτική Zooz, τη θηλυκή έκδοση του Zool, η οποία έχει για όπλο της ένα φοβερό μαστίγιο. Ετσι, αυτή τη φορά σάς δίνεται η δυνατότητα να πάρετε το μέρος του Zool ή της Zooz, ανάλογα με την προτίμησή σας. Οι ήρωες επιστρέφουν με νέο πλέον look, αφού έχουν σχεδιαστεί από την αρχή, καθώς και με νέες κινήσεις. Το παιχνίδι διαθέτει 256 χρώματα και όλες οι οθόνες είναι σχεδιασμένες με κάθε λεπτομέρεια, με αποτέλεσμα να εθίζουν τον παίκτη αμέσως. Σε αυτό, όπως είναι λογικό, βοηθάει σημαντικά και η μουσική επένδυση της περιπέτειας, καθώς επίσης και τα πλούσια ηχητικά εφέ. Η έκδοση για CD-ROM περιέχει ασφαλώς μουσική επένδυση ποιότητας CD, καθώς και επιπλέον ηχητικά εφέ. Αν λοιπόν το Zool 1 σας άρεσε και σας είχε εντυπωσιάσει, τότε έχετε ένα λόγο παραπάνω

για να αποκτήσετε το Zool 2, το οποίο, όπως όλα δείχνουν, είναι πολύ καλύτερο από το πρώτο μέρος της σειράς.

Desert Strike
Return To The Gulf

Ο πόλεμος στον Κόλπο, όπως όλα δείχνουν, αποτέλεσε πηγή έμπνευσης για τους κατασκευαστές παιχνιδιών, οι οποίοι από τους πρώτους κιόλας μήνες κυκλοφόρησαν περιπέτειες με θέμα τον πόλεμο αυτόν. Ετσι, από τα παιχνίδια με θέμα τον πόλεμο του Βιετνάμ περάσαμε σε μία νέα εποχή, στα παιχνίδια που έχουν αντλήσει αποστολές από την αποκαλούμενη Καταιγίδα της Ερήμου.

Το Desert Strike, Return To The Gulf, είναι ένα παιχνίδι πολέμου, το οποίο έχει πάρει όλα του τα στοιχεία από τον πόλεμο του Κόλπου. Εσείς έχετε στην κατοχή σας ένα ελικόπτερο Apache και με αυτό προσπαθείτε να φέρετε σε πέρας παραπάνω από 30 διαφορετικές αποστολές. Τα πράγματα όμως δεν είναι και τόσο απλά, αφού έχετε να αντιμετωπίσετε δεκάδες ελικόπτερα, άρματα μάχης, χημικά όπλα, ηλεκτρονικά ραντάρ, πυραύλους SCUD και πολλά άλλα σύγχρονα ηλεκτρονικά όπλα. Το Desert Strike, Return To The Gulf διαθέτει μοναδικά γραφικά, πολύ καλό χειρισμό και δεκάδες βοηθητικά στοιχεία για τον παίκτη-πιλότο. Ο παίκτης, κατά τη διάρκεια της πτήσης, μπορεί να επιλέξει να ακούει τη μουσική της αρεσκείας του, δεκάδες ηχητικά εφέ, να έχει διαφορετικές εικόνες, διαφορετικά όπλα, καθώς και χάρτες οι οποίοι ενημερώνονται μέσω δορυφόρων και βοηθούν σημαντικά στην ολοκλήρωση κάποιας αποστολής.



Το Desert Strike, Return To The Gulf, σύμφωνα με ανακοίνωση της εταιρίας, θα κυκλοφορήσει μέσα στον Ιούλιο σε δύο εκδόσεις, μία για CD-ROM και μία σε δισκέτες.

CD-Compilation

Το CD αυτό, το οποίο κυκλοφόρησε μέσα στην καρδιά του καλοκαιριού, απευθύνεται στα συμβατά μηχανήματα. Το CD-Compilation περιέχει τρία γνωστά μας παιχνίδια: το Zool, το Nigel Mansells World Championship και, τέλος, το Lotus The Ultimate Challenge.

Ετσι, δίνεται η ευκαιρία στους χρήστες να αποκτήσουν, σε αρκετά χαμηλή τιμή, τρία παιχνίδια, τα οποία καλύπτουν σχεδόν όλα τα γούστα. Για το Zool, δεν χρειάζεται να αναφέρουμε και πολλά πράγματα, αφού είναι σε όλους σας πολύ γνωστό και κλασικό παιχνίδι δράσης. Το Nigel Mansells World Championship είναι κλασικό παιχνίδι αγώνων ταχύτητας, για όσους αγαπούν τις συγκινήσεις, τις οποίες προσφέρει ένα πρωτάθλημα αγώνων ταχύτητας. Τέλος, το CD κλείνει με το Lotus The Ultimate Challenge, το παιχνίδι-θρύλος, το οποίο έχει γράψει πραγματικά ιστορία και έχει θέσει στάνταρ στα παιχνίδια του είδους.

Jungle Strike

Ακόμα ένα κλασικό παιχνίδι δράσης και στρατηγικής. Το Jungle Strike, το οποίο αποτελεί συνέχεια του Desert Strike, έχει καταφέρει να συνδυάσει τα θετικά στοιχεία του πρώτου με πολλά καινούρια. Ηρωας της περιπέτειας είναι ο γιος του General Kilbaba (ήρωας του Desert Strike), ο οποίος συνεχίζει στα βήματα του πατέρα του, αφού αυτός έχει πλέον πεθάνει. Η ιστορία καταφέρνει να συνδυάσει με αριστουργηματικό τρόπο εμπόρους ναρκωτικών, ιδιωτικούς στρατούς και πυρηνικά εργοστάσια.

Το Jungle Strike διαθέτει παραπάνω από 30 διαφορετικές αποστολές, βοηθητικούς ηλεκτρονικούς χάρτες, διαφορετικά όπλα, καθώς και πολλά άλλα βοηθητικά εργαλεία για την ολοκλήρωση αποστολών. Θα πρέπει επίσης να τονίσουμε ότι στη διάρκεια της περιπέτειας έχετε τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσετε, εκτός από ελικόπτερο Apache, ποικίλα σύγχρονα όπλα, όπως αεροσκάφος Stealth Fighter F117A, επιθετικό Hovercraft MX-9 και, τέλος, μία ειδικά κατασκευασμένη μοτοσικλέτα.

Πιστεύουμε πως πήρατε μία πρώτη γεύση για την πασίγνωστη εταιρία κατασκευής software, Gremlin. Εμείς θα θέλαμε να ευχαριστήσουμε την εταιρία, η οποία μπήκε στον κόπο να μας στείλει τα απαραίτητα στοιχεία για τις ανάγκες του άρθρου. Κλείνοντας, επισημαίνουμε πως πρόκειται να ακολουθήσουν και άλλες μικρές παρουσιάσεις εταιριών παραγωγής software και όχι μόνο. Γι' αυτό, μείνετε συντονισμένοι στο αγαπημένο σας περιοδικό...

AMIGA ΕΛΛΗΝΙΚΑ

εσύ θα μείνεις στο σκοτάδι;

ΕΛΛΗΝΙΚΟ WORKBENCH

τώρα πια, όχι μόνο γεγονός, αλλά και επιτυχία...

Η υποστήριξη στην Amiga έχει το όνομα:
AC Software Engineering
Θεμιστοκλέους 84β, 184 52 Νίκαια, Πειραιάς
Τηλ: (01) - 49.62.494







CONSOLE MARKET



Αν βαρέθηκες να παίζεις συνέχεια το ίδιο και το ίδιο παιχνίδι, αν θέλεις να ανανεώνεις συχνά τη συλλογή σου διαθέτοντας λίγα χρήματα, αν δεν θέλεις να σε πιάνουν "κορόιδο", τότε αυτή η στήλη είναι για σένα.

• του U. Grelloni

Ανέκαθεν πίστευα ότι ένα περιοδικό -κάθετης ή ποικίλης ύλης-, αν θέλει να σέβεται τον εαυτό του, πρέπει πρώτα να σέβεται τους αναγνώστες του, ενημερώνοντάς τους έγκυρα και έγκαιρα, λέγοντάς τους τα πράγματα έτσι ακριβώς όπως είναι, σχολιάζοντας την τρέχουσα κατάσταση και τα φαινόμενα της αγοράς, ακόμη και αν μερικές φορές ενοχλεί κάποιους! Τότε, το εκάστοτε περιοδικό πρέπει να διαλέξει με ποιους θέλει να είναι.

Αν θέλει να είναι με την πλειοψηφία, πρέπει να τα λέει έξω από τα δόντια και να μην κρύβεται πίσω από το δάχτυλό του, ενώ αν θέλει να τα έχει καλά με τους λίγους, τότε πρέπει να βγάζει το σκασμό και να κάνει το κορόιδο.

Εμείς είδαμε το ενδιαφέρον που έδειξαν αρκετοί από εσάς με τα τηλεφωνήματά τους και αποφασίσαμε πως πρέπει να δημιουργηθεί μια μόνιμη στήλη, από την οποία θα μπορεί ο χρήστης να ενημερώνεται για την κίνηση της αγοράς, τις προσφορές των καταστημάτων σε παιχνίδια, μηχανήματα, περιφερειακά κ.λπ. Στο σημείο αυτό πρέπει να προσθέσουμε ότι η στήλη βασίζεται στις προσφορές που κάνουν τα διάφορα καταστήματα λιανικής πώλησης, ενώ παράλληλα είναι ανοικτή να παρουσιάσει προσφορές και άλλων καταστημάτων ανά την Ελλάδα, αρκεί αυτά να φροντίσουν να επικοινωνήσουν έγκαιρα μαζί μας.

ΠΟΙΟΣ ΕΧΕΙ ΤΗ ΜΥΓΑ;

Σίγουρα θα θυμάστε ένα θεματάκι που είχαμε γράψει στο περασμένο τεύχος σχετικά με την αγορά των κονσολοπαιχνιδιών. Το θεματάκι λεγόταν "Console Market" και έδινε μικρές, έξυπνες και οικονομικές συμβουλές στους καταναλωτές, προτείνοντάς τους διάφορες λύσεις για να απαλλαγούν από τα παλιά τους παιχνίδια, ανταλλάσσοντάς τα με καινούρια και όχι μόνο. Αυτές οι συμβουλές στην πορεία άλλους ενθουσίασαν και άλλους ενόχλησαν. Στους ενθουσιαζόμενους ήσαστε όλοι εσείς, οι καλοί καταναλωτές, ενώ στους ενοχλούμενους ήταν οι... ελάτε τώρα, αφού καταλαβαίνετε!

Και ήταν πολύ λογικό. Στη μία όχθη, βλέπετε, βρίσκεται ο καταναλωτής που, με τα λίγα χιλιάρικα που έχει στην τσέπη του, κοιτάει να κάνει το κέφι του, να

ΟΛΑ ΤΑ ΑΝΤΑΛΛΑΣΣΩ, ΟΛΑ ΤΑ ΕΝΟΙΚΙΑΖΩ!

διασκεδάσει όσο το δυνατόν περισσότερο καιρό, να παίξει τα καινούρια παιχνίδια που βλέπει στις βιτρίνες των καταστημάτων (άλλωστε, μην ξεχνάμε πως η πλειοψηφία αυτών που ασχολούνται με κονσόλες είναι πιτσιρικάδες). Τι; Ποιος βρίσκεται στην απέναντι όχθη; Μα... η μύγα!

Προτού προχωρήσουμε, θα ήθελα κατηγορηματικά να πω πως όλα τα παιχνίδια που παρουσιάζουμε στις προσφορές των διάφορων καταστημάτων είναι original και όχι αντίγραφα, έτσι για να μην υπάρξουν παρεξηγήσεις και θεωρηθεί από κάποιους ότι προσπαθούμε να προωθήσουμε προγράμματα "μαϊμού" (το ακούσαμε και αυτό), μια και η τιμή τους είναι ιδιαίτερα χαμηλή. Πάντως, με όλη αυτή τη βαβούρα, ένα είναι σίγουρο: η όλη υπόθεση θα ωφελήσει εσάς.

Ηδη έχουν αρχίσει οι προσφορές εκ μέρους των εταιριών. Ξέρετε, πακέτα προσφορών (αγοράζοντας τρεις κασέτες σάς δίνουμε μία δώρο και άλλα πολλά). Βέβαια, θα σας συμβούλευα να έχετε τα μάτια σας ανοικτά, γιατί όπως έλεγε και η γιαγιά μου... ό,τι λάμπει δεν είναι χρυσός!

Λοιπόν, και για να τελειώνουμε, αυτός που πήρε τη μύγα, να τη φέρει πίσω!

ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ

Οι προσφορές συνήθως είναι στοκ καταστημάτων που έχει παραμείνει στο ράφι αρκετό καιρό, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι μέσα στο σωρό δεν υπάρχουν και παιχνίδια μπουμπούκια, τίτλοι από ανταλλαγή αλλά και μεταχειρισμένα παιχνίδια.

Ρίξτε μια προσεκτική ματιά στις λίστες προσφορών που υπάρχουν δεξιά σας και είμαι σίγουρος πως θα εντυπωσιαστείτε. Παιχνίδια που πριν από μερικούς μήνες θα τα αγοράζατε γύρω στις 10.000 δρχ το καθένα, σήμερα με τα ίδια λεφτά μπορείτε να αγοράσετε τρία από αυτά.

Οπως είπαμε και στο περασμένο τεύχος, με αυτόν τον τρόπο μπορούμε με λίγα χρήματα να περάσουμε αρκετές ευχάριστες ώρες.

Σήμερα, όπως θα δείτε και στις προσφορές που έχουμε για σας, μπορείτε να βρείτε παιχνίδια για τις δύο κορυφαίες hand held παιχνιδομηχανές, το Gameboy και το Gamegear. Διευκρινίζουμε ότι οι τίτλοι που παρουσιάζουμε είναι ενδεικτικοί, έτσι απλά για να πάρετε μια ιδέα. Σε όλα τα μαγαζιά υπάρχουν ράφια προσφορών για όλα τα γούστα και όλα τα πορτοφόλια. Πραγματικά, υπάρχουν τίτλοι που αξίζουν να τους ρίξετε μια ματιά.

Αν δεν έτυχε να δείτε κάποιον τον καιρό που κυκλοφόρησε, τώρα σας δίνεται η ευκαιρία. Αν πάλι κάποτε τον βαρεθείτε, μη στεναχωριέστε, επιστρέψτε τον στο κατάστημα από όπου τον αγοράσατε και με μια μικρή διαφορά αγοράστε κάποιον άλλο. Σίγουρα τον τίτλο που βαρεθήκατε εσείς κάποιος άλλος θα περιμένει να τον δοκιμάσει!

ΤΗΣ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑΣ ΣΤΙΓΜΗΣ

Στο περασμένο τεύχος είχαμε επισημάνει ότι, χάρη στους παράλληλους εισαγωγείς, αρκετοί νέοι τίτλοι - hardware και περιφερειακά - κυκλοφορούν στη χώρα μας ταυτόχρονα με το εξωτερικό. Γι' αυτό, μη χάσετε το επόμενο τεύχος. Τι θα έχει; Ενα τεστ περιφερειακού για τους οπαδούς των Nintendo παιχνιδομηχανών. Εκείνο όμως που θα ταράξει τα λιμνάζοντα νερά θα είναι η αποκλειστική παρουσίαση μιας νέας κονσόλας που την περιμέναμε καιρό. Για περισσότερες λεπτομέρειες αναμείνατε στο... περίπτερό σας! Αλλωστε, αν τα αποκαλύψω από τώρα, μερικοί σίγουρα θα χάσουν τον ύπνο τους και δεν θα το ήθελα!

SUPER ΕΥΚΑΙΡΙΕΣ ΑΠΟ ΤΟ TELECLUB

GAMEBOY		GAME GEAR	
REVENGE OF THE GATOR	2.900	CAPTAIN HOOK	6.600
TALE SPIN	4.900	WORLD OF ILLUSION	4.000
THE HUNT FOR RED OCTOBER	2.900	MORTAL KOMBAT	10.500
TURTLESS II	4.900	ASTERIX	10.500
SOLOMONS CLUB	2.900	ECO THE DOLPHIN	4.000
TINY TOON 2	4.900	STREET FIGHTER II	6.600
SUPER MARIO LAND	2.900	OFF ROAD	10.500
CHUCK ROCK	4.900	TAZMANIA	4.000

ΚΑΝΟΝΙ ΤΟΥ ΜΗΝΑ GAMEBOY

WORLD CUP	1.900	KWIRK	1.900
R-TYPE	1.900	ALLEYWAY	1.900
SPIDER-MAN	1.900	...στο TeleClub	

SUPER ΕΥΚΑΙΡΙΕΣ ΑΠΟ ΤΟ ATHENS CLUB

GAMEBOY		GAME GEAR	
KO BOXING	3.813	KO BOXING	5.084
BLADES OF STEEL	3.813	OUT RUN EUROPA	5.084
AMAZING PIGUIN	3.813	SPACE HARRIER	5.084
LAZLOS LEAP	3813	BERLIN WALL	5.084
DAEDALIAN OPUS	3813	SUPER SPACE INVADERS	5.084
MR CHINS	3813	KINETICK CONNECTION	4.237
BONKS ADVENTURE	3813	CLAX	5.084

SUPER ΕΥΚΑΙΡΙΕΣ ΑΠΟ ΤΟ GAMERS' CLUB

GAMEBOY		GAME GEAR	
DOCTOR MARIO	3.800	STREET OF RAGE	4.900
KUNG FU MASTER	3.800	THUNDERBLADE	4.900
MAGNETIC SOCCER	3.800	COLOUMS	4.900
TERMINATOR 2	4.900	CASTLE OF ILLUSION	4.900
BURRAI FIGHTER	4.900	G-LOC	4.900
SPINBALL II	4.900	SHINOBI	4.900

FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN

Τα παιχνίδια περιπέτειας του τύπου "Beneath a Steel Sky" έχουν γνωρίσει αξιοσημείωτη επιτυχία, προσελκύοντας πολλούς φίλους του είδους. Η επιτυχία αυτή, όμως, προσέλκυσε εκτός από τους gamers και κατασκευαστές παιχνιδιών, με τελευταίο θύμα της γοητείας τη Renegade, η οποία μέχρι τώρα ειδικευόταν στην κατηγορία των φανταστικών και μη αθλημάτων (ποιος δεν θυμάται τα "Speedball 2" και "Sensible Soccer";). Τώρα, μετά από τρία χρόνια δουλειάς (αν πιστέψουμε τα λεγόμενα της εταιρίας), έχουμε μπροστά μας μια πρώτη έκδοση του παιχνιδιού, η οποία δίνει πολλές υποσχέσεις για την τελική, που θα πρέπει να έχει κυκλοφορήσει καθώς θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές.

Στο "Flight of the Amazon Queen" παίζετε το ρόλο του Joe King, ενός θαρραλέου πιλότου, που η τρέχουσα αποστολή του είναι να μεταφέρει μία σταρ της τηλεόρασης, την Faye Russel, στον Αμαζόνιο. Υπό κανονικές συνθήκες, στο ταξίδι αυτό βλέπετε τα εδάφη του Μεξικού, μερικών χωρών της Λατινικής Αμερικής και τα βόρεια της Αργεντινής. Στα πλαίσια του παιχνιδιού αυτού, όμως, τίποτε δεν είναι φυσιολογικό και έτσι μην εκπλαγείτε βλέποντας δεινόσαυρους ή ιθαγενείς βγαλμένους από τα βιβλία της ιστορίας.

Ο,τι και να σας προκύψει πάντως, μπορείτε να είστε σίγουροι για δύο πράγματα: Πρώτον, τα γραφικά που θα εμφανιστούν θα είναι καταπληκτικά, προϊόν δημιουργικής έμπνευσης καλλιτεχνών με προϋπηρεσία στα κινούμενα σχέδια. Δεύτερον, θα έχει αρκετή δόση χιούμορ, αν και σε μερικές περιπτώσεις μπορεί να μην το εκτιμήσετε, λόγω του ότι το συμβάν θα οδηγήσει στο θάνατό σας. Περιττό, βέβαια, να αναφέρουμε ότι όλες οι ενέργειες γίνονται με το ποντίκι, χωρίς να χρειάζεται να πλησιάσετε τα πλήκτρα. Η πτήση της Βασίλισσας του Αμαζονίου θα γίνει κάπου στα μέσα του Σεπτέμβρη, οπότε έχετε τα ραντάρ σας ανοικτά...





SONIC *SPINBALL*

Ο Sonic ο σκαντζόχοιρος έχει γίνει πλέον το σήμα κατατεθέν της Sega, και η Sega τον τιμά προσφέροντάς του συνεχώς πρωταγωνιστικές θέσεις στα καινούρια της παιχνίδια.

Ο νέος ρόλος του Sonic είναι σίγουρα ο πιο περίεργος από αυτούς που έχει αναλάβει μέχρι τώρα: ο δρ Robotnic έχει απαγάγει μερικές εκατοντάδες ζώα και τα έχει φυλακίσει στο νησί του Λαχανοφρουρίου, όπου έχει χτίσει και ένα εργοστάσιο κατασκευής ρομπότ. Οι στόχοι του βέβαια δεν είναι οι καλύτεροι και ο Sonic θα πρέπει να σώσει τους φίλους του. Για να το κάνει αυτό θα πρέπει πρώτα να ξεπεράσει τα συστήματα ασφαλείας του νησιού. Συνηθισμένο, θα πείτε, αλλά αυτό που δεν ξέρετε είναι ότι τα συστήματα ασφαλείας πρέπει να τα έχει κατασκευάσει η Williams ή η Bally και έτσι είναι γεμάτα λούκια, στόχους τρίγωνα και παπάδες. Ναι, σωστά καταλάβατε, τα συστήματα ασφαλείας του νησιού είναι φλιπεράκια και σας βλέπουν σαν μπάλα! Σίγουρα οι προγραμματιστές της Sega επιστράτευσαν όλη τη φαντασία τους! Για τα γραφικά, τον ήχο και την αίσθηση παιχνιδιού δεν χρειάζεται να πούμε και πολλά. Η προϊστορία των παιχνιδιών με ήρωα τον Sonic συνεχίζεται. Μια ενδιαφέρουσα παραλλαγή φλίπερ, η οποία μάλιστα δεν βγάζει και "τιλτ"...



ENTER THE DRAGON



Λίγα ονόματα έχουν δημιουργήσει τόση φιλολογία γύρω τους, όσο αυτό του Μπρους Λη. Οι εκπληκτικές του ικανότητες στις πολεμικές τέχνες, τα γεγονότα της ζωής του και οι συνθήκες του πρόωρου θανάτου του έχουν αποτελέσει αντικείμενο πολλών συζητήσεων και φανταστικών και μη ιστοριών. Τώρα, ένα τμήμα της ζωής του, αυτό που έχει αποτυπωθεί στα αρνητικά της ταινίας "Enter the Dragon", ξαναζωντανεύει στις οθόνες των κονσολών χάρη στη Virgin.

Μια απόφαση που μάλλον δεν προβλημάτισε πολύ τους ιθύνοντες ήταν η επιλογή του τύπου του παιχνιδιού: από τις δύο δυνατές επιλογές "Streetfighter" ή "Double Dragon" επιλέχθηκε ο δεύτερος. Έτσι έχουμε ένα beat'em up, στο οποίο ο Μπρους Λη κάνει, υπό τον έλεγχό σας, αυτό που ξέρει καλύτερα από οποιονδήποτε άλλο: φιλοδωρεί τους αντιπάλους του με χτυπήματα όλων των ειδών (υπάρχουν 40 κινήσεις), προχωρώντας έτσι σιγά-σιγά μέσα από τα 10 επίπεδα του παιχνιδιού. Δεν αποτελεί έκπληξη το γεγονός ότι, προτού σας επιτραπεί η μετάβαση στο επόμενο επίπεδο, θα χρειαστεί να αντιμετωπίσετε κάποιον ισχυρό αντίπαλο, που συνήθως είναι εξοπλισμένος με κάποιο ειδικό όπλο.

Το παιχνίδι κυκλοφορεί ήδη σε εκδόσεις για τέσσερις κονσόλες (SNES, Mega Drive, Game Gear και Master System), ενώ προγραμματίζεται και η έκδοσή του για 3DO και Jaguar. Από αυτές που είδαμε, η έκδοση για SNES κατέχει σαφώς τα πρωτεία ποιότητας, με το Mega Drive να ακολουθεί, χωρίς ωστόσο κάποια έκδοση να είναι κάτι ξεχωριστό. Ένα απλώς καλό beat'em up που η φήμη του μάλλον θα μείνει κατώτερη από αυτή του ήρωα που απεικονίζει...



TINHEAD

Ο Douglas Adams έχει γράψει ότι στην άκρη του σύμπαντος υπάρχει ένα εστιατόριο από το οποίο μπορείτε να παρακολουθήσετε τις τελευταίες στιγμές του.

Η Spectrum Holobyte μας λέει ότι σε κάποια άλλη άκρη βρίσκεται κάτι που ίσως ετοιμάζει το τέλος που θα παρακολουθήσετε: ο Grim Squidge απορροφά με μια γιγάντια συσκευή τα αστέρια, κάτι που δεν είναι καλό για την παγκόσμια ισορροπία.

Είναι η ώρα να αναλάβει δράση ο Tinhead, ο μόνος που μπορεί να σταματήσει την καταστροφή. Εσείς θα πρέπει να τον καθοδηγήσετε στα ανδραγαθήματά του... (Η ιστορία πάντως θυμίζει ύποπτα ένα καρτούν με τον Μπαγκς Μπάνυ και τον Αριανό, ειδικά αν λάβει κανείς υπόψη του την ύποπτη ομοιότητα ανάμεσα στον Tinhead και τον Αριανό).

Ο Tinhead προσγειώνεται έτσι σε έναν αφιλόξενο πλανήτη, εξοπλισμένος μόνο με το πιστόλι του και αρκετό θάρρος. Η αποστολή σας είναι ξεκαθαρισμένη: σκοτώστε όσους είναι αρκετά θρασείς ώστε να βρεθούν στο δρόμο σας, μαζέψτε τα εικονίδια που κρύβουν ευχάριστες εκπλήξεις όπως ενέργεια, έξτρα ζωές, μεγαλύτερη δύναμη πυρός κ.λπ. Θα βρείτε επίσης και μεταφορικά μέσα για πιο γρήγορη μετακίνηση όπως μια μπάλα που έχει πρόσωπο και αναπηδά σαν μεξικάνικο φασόλι, ένα ατομικό ελικόπτερο και το ποδήλατο με μια ρόδα.

Ισως να μην είναι τα πιο βολικά στον κόσμο, αλλά όταν έχει κάποιος να διασχίσει 24 επίπεδα θα χρησιμοποιήσει ό,τι του προσφέρεται. Ετσι δεν είναι;

Πολύ όμορφα και χαριτωμένα γραφικά, πλούσιος ήχος και όση δράση θα μπορούσε να ζητήσει κανείς.

Μια ολοκληρωμένη πρόταση από τη Spectrum Holobyte για τις ώρες που θα αφιερώσετε στην παιχνιδομηχανή σας...





HEAVENLY SYMPHONY

Η κυκλοφορία ενός νέου τίτλου για το Mega CD είναι σίγουρα σημαντικό γεγονός. Η αίσθηση και μόνο ότι μπορεί να έχει κάποιος στη διάθεσή του 600 MB ήχου και γραφικών, ειδικά φτιαγμένα για τη δική του αισθητική απόλαυση, εξάπτει τη φαντασία. Ειδικά, όταν βλέπει το σήμα της Sega έξω από τη συσκευασία, η ανυπομονησία μεγαλώνει...

Ακριβώς έτσι ξεκίνησε και η ιστορία του Heavenly Symphony, του καινούριου εξομοιωτή οδήγησης για το Mega CD, που - σύμφωνα με τη Sega - αποτελεί πιστή αναπαράσταση της σεζόν του 1993: πίστες, οδηγοί, καιρικές συνθήκες, όλα βρίσκονται χαραγμένα στο CD, μαζί με τις ψηφιοποιημένες εικόνες τους. Το επόμενο βήμα, να φορτώσουμε το παιχνίδι και να παίξουμε το πρώτο παιχνίδι, κατέστρεφε όλες τις εικόνες που είχαμε φανταστεί: η κίνηση είναι απότομη, ποτέ δεν είσαι σίγουρος αν μπροστά σου βρίσκεται κενός χώρος ή κάποιο αόρατο εμπόδιο που θα γίνει ορατό, ακριβώς τη στιγμή που θα τρακάρεις πάνω του (αν και μερικές φορές δημιουργεί ανακούφιση το να βγαίνει κανείς αλώβητος από μια σύγκρουση με άλλο αυτοκίνητο). Το παιχνίδι χρησιμοποιεί το ολοκληρωμένο σμίκρυνσης/μεγέθυνσης του Mega CD, αλλά προφανώς οι εικόνες έχουν αποθηκευτεί σε μικρό μέγεθος, με αποτέλεσμα η μεγέθυνσή τους να δημιουργεί αντιαισθητικά τετραγωνισμένα σχήματα.

Σε ό,τι αφορά τον ήχο, υπάρχει άφθονη ψηφιοποιημένη ομιλία που σας δίνει συμβουλές σχετικά με την τακτική που θα πρέπει να ακολουθήσετε στον αγώνα, γεγονός που προσθέτει και ένα στοιχείο στρατηγικής/τακτικής στο παιχνίδι. Το γεγονός ότι η ομιλία είναι στα γιαπωνέζικα δεν πρέπει βέβαια να αποτελεί πρόβλημα, εκτός αν ανήκετε στα περίπου τέσσερα δισεκατομμύρια ανθρώπων που τυχαίνει να μη γνωρίζουν αυτή τη γλώσσα. (Για να είμαστε δίκαιοι, πιθανώς θα ακολουθήσει ευρωπαϊκή έκδοση, όπου η ομιλία θα είναι αγγλική - αλλά αυτό είναι μια υπόθεση...). Η ουράνια συμφωνία της Sega είναι λοιπόν γεμάτη φάλτσα. Μην ξεχάσετε τις ωτοασπίδες σας...

ALIEN vs PREDATOR



Σβαρτσενέγκερ εναντίον τέρατος... Μυϊκή δύναμη απέναντι σε ύλη από το υπερπέραν... Ο εκπρόσωπος της Γης αντιμετωπίζει τους εχθρούς από απόμακρους γαλαξίες... Ο τίτλος και μόνο δημιουργεί πολλές προσδοκίες και ανακαλεί αυτόματα εικόνες από το αποκρουστικό κεφάλι του Alien, τα ...πτυσσόμενα χέρια του, τα γδαρσίματα και τις μελανιές στο σώμα του Αρνολντ...

Μόνο που η πραγματικότητα έρχεται να μας προσγειώσει λίγο απότομα. Η Activision κάτω από το λαμπρό κάλυμμα του τίτλου έχει τοποθετήσει ένα παιχνίδι πλατφορμών, που είναι τόσο συναρπαστικό όσο και μια βόλτα στο ψιλικατζίδικο της γειτονιάς: τρέξτε από τα αριστερά προς τα δεξιά, σκοτώστε τους κακούς με τα διάφορα όπλα που έχετε ή θα βρείτε, σκεφτείτε τρόπους για να φτάσετε σε πλατφόρμες που φαίνονται απροσπέλαστες (ακριβέστερα, σκεφτείτε τον τρόπο, καθώς υπάρχει μόνο ένας και μάλλον δεν θα χρειαστεί να ξοδέψετε πολλή φαιά ουσία για να τον βρείτε). Και όλα αυτά, βέβαια, για να βρείτε στο τέλος τον ίδιο τον Alien και να τον στείλετε στη μάντρα εξωγήινων να πουληθεί για ανταλλακτικά.

Ολα αυτά συνθέτουν το τυπικό σενάριο ενός arcade παιχνιδιού πλατφορμών και πολλοί τα έχουν καταφέρει να δημιουργήσουν πολύ καλά παιχνίδια ξεκινώντας από αυτή την αφετηρία. Η Activision, όμως, αυτή τη φορά ατύχησε, γιατί η αίσθηση του παιχνιδιού δεν είναι καλή, η ηχητική επένδυση είναι φτωχή, ενώ σε ό,τι αφορά τα γραφικά, αν και οι φιγούρες των ηρώων είναι προσεγμένες, χρειάζεται μυωπία μεγαλύτερη από 6 βαθμούς για να πει κανείς το ίδιο για τα σκηνικά. Κρίμα, γιατί ένας πολύ ελπιδοφόρος τίτλος δεν ανταποκρίθηκε στις προσδοκίες που δημιούργησε...



FIEVEL GOES WEST

Οι ποντικοπόλεις του Ουέστ έχουν πανικοβληθεί το τελευταίο χρονικό διάστημα. Οι άνδρες δεν τολμούν να φύγουν μακρύτερα από τα σαλούν και οι ποντικίνες μαζεύουν τα μικρά στο σπίτι πριν καλά-καλά σκοτεινιάσει. Η αιτία δεν είναι άλλη από τον τρομερό Cat R. Waul, το γάτο-ντεσπεράντο, που έχει ήδη καταβροχθίσει, μαζί με τη



συμμορία του, αρκετές δεκάδες ποντίκια. Τα επόμενα θύματα θα είναι τα μέλη της οικογένειας Mousekewitz, την οποία απήγαγε μόλις χθες η διαβόητη συμμορία...

Η μόνη ελπίδα της ποντικοοικογένειας είναι ο Fievel, ο νεαρός γόνος της, που μπόρεσε να ξεφύγει από τους απαγωγείς του χάρη στα φυσικά του προσόντα. Οπλισμένος με ένα νεροπίστολο και ένα πιστόλι που εκτοξεύει φελλούς, ο Fievel θα πρέπει να περάσει από σαλούν, ερήμους, αποθήκες και άλλα σκηνικά του Ουέστ, κατατροπώνοντας τους παρανόμους με τα μουστάκια και την ουρά, μέχρι να φτάσει στον τελικό του στόχο.

Τα όπλα δεν ακούγονται σπουδαία, αλλά είναι εξίσου αποτελεσματικά με τα κλασικά εξάσφαιρα και αναδίδουν λιγότερη αίσθηση βίας, πράγμα πολύ σημαντικό, δεδομένου ότι το παιχνίδι απευθύνεται στους μικρούς χρήστες των κονσολών.

Στο ίδιο ακριβώς κλίμα βρίσκονται και τα γραφικά, τα οποία είναι εξαιρετικά χαριτωμένα και θυμίζουν έντονα κινούμενα σχέδια. Φυσικά, ανάλογα έχει προσαρμοστεί και η δυσκολία του παιχνιδιού, το οποίο πεπειραμένοι gamers θα βρουν πανεύκολο.

Ωστόσο, οι νέοι χρήστες θα εκτιμήσουν δεόντως το χαμηλό επίπεδο δυσκολίας. Το "Fievel Goes West" είναι από τα λίγα ηλεκτρονικά παιχνίδια για παιδιά που κυκλοφορούν και είναι αξιόλογο. Αν, λοιπόν, έχετε το κατάλληλο... κοινό για την κονσόλα σας, μη διστάσετε...



WORLD HEROES 2



Αν έχουν ξεκουραστεί τα χέρια σας και έχουν υποχωρήσει οι μελανιές και οι μώλωπες από τότε που ασχοληθήκατε με τον προκάτοχο του παιχνιδιού που παρουσιάζουμε, τότε είστε σε θέση να ασχοληθείτε και με το ίδιο. 178 MB γεμάτα γραφικά και ψηφιοποιημένο ήχο περιμένουν να ξεδιπλωθούν μπροστά σας. 17 αντίπαλοι περιμένουν να σας χτυπήσουν μέχρι θανάτου για να επιβιώσουν οι ίδιοι - και διαθέτουν περισσότερες κινήσεις από όλες τις άλλες φορές, όπως άλλωστε κι εσείς.

Μπορείτε να διαλέξετε ποιον αντίπαλο θα αντιμετωπίσετε και όταν μάθετε αρκετά μυστικά για τον καθένα, μπορείτε να συμμετάσχετε στο τουρνουά, όπου θα μπορέσετε να διεκδικήσετε τον τίτλο του πρωταθλητή.

Φυσικά, υπάρχει η επιλογή για έναν ή δύο παίκτες, ενώ το να αντιμετωπίσετε έναν φίλο σας είναι εξαιρετικά διασκεδαστικό (κυρίως αν αναδειχτείτε νικητής) και προσθέτει στη διάρκεια ζωής του παιχνιδιού!

Τα 178 MB ήχου και γραφικών μιλάνε μόνα τους για την ποιότητά τους: και στους δύο τομείς το παιχνίδι παίρνει άριστα. Η αίσθηση του παιχνιδιού είναι επίσης πολύ καλή -αν εξαιρέσει κανείς τον πόνο και τα μαυρισμένα μάτια- και έτσι το "World Heroes 2 Jet" αποτελεί αξιόμαχο αντίπαλο της σειράς "Streetfighter".

STARWARS - REBEL ASSAULT

"Η αποστολή σου αυτή θα είναι η δυσκολότερη, Luke. Είθε η δύναμη να είναι μαζί σου...". Κάπως έτσι θα μπορούσε να αρχίζει η δράση στο νέο δημιούργημα της JVC για το Mega CD και δεν θα ήταν καθόλου υπερβολική ή ανακριβής...

Ο Luke μόνος του απέναντι στην αρμάδα τού Darth Vader έχει ούτως ή άλλως λίγες πιθανότητες επιβίωσης και έτσι δεν χρειαζόταν να τις μειώσουν δραστικά οι προγραμματιστές βάζοντας τους πιο ικανούς πιλότους στα πηδάλια των εχθρικών διαστημοπλοίων.

Σε μια κρίση καλοσύνης, πάντως, ενσωμάτωσαν και μια επιλογή για εξάσκηση στο παιχνίδι, όπου μπορείτε να αναπτύξετε τις ικανότητές σας στην πλοήγηση και τη σκόπευση, χωρίς να ανησυχείτε αν ένα ενεργειακό κύμα προερχόμενο από εχθρικά πυροβόλα σάς μετατρέψει σε αντικείμενο εργασίας για τη Διαστημική Υπηρεσία Καθαριότητας. Στο παιχνίδι αυτό το Mega CD ξεδιπλώνει όλα τα ταλέντα του, - με τη συνδρομή των προγραμματιστών βέβαια: τα γραφικά είναι όμορφα και κινούνται γρήγορα και ρεαλιστικά, ενώ τα ηχητικά εφέ είναι επίσης πολύ καλά. Το μόνο κακό είναι ότι αν το παιχνίδι είναι τόσο δύσκολο από τα πρώτα του επίπεδα, θα πρέπει να τρέμει κανείς στη σκέψη τού τι θα συμβαίνει στο 15ο (και τελευταίο). Ισως και η "δύναμη" να μην είναι αρκετή...

SHOCKWAVE



Πάντα γνωρίζαμε ότι δεν είμαστε μόνοι μας στο σύμπαν, απλά περιμέναμε τη στιγμή που θα γνωρίζαμε τους συγκατοίκους μας σε αυτόν τον αχανή χώρο. Δυστυχώς όμως, όταν η στιγμή έφτασε, οι χειρότεροι φόβοι μας επιβεβαιώθηκαν: όχι μόνο οι εξωγήινοι είναι εχθρικοί, όχι μόνο υπερτερούν αριθμητικά, αλλά και ο μόνος που μπορεί να υπερασπίσει το γαλάζιο πλανήτη είναι ένας μαθητευόμενος πιλότος σε ένα όχι ιδιαίτερα καλά εξοπλισμένο σκάφος που βρίσκεται σε τροχιά γύρω από τη Γη.

Αποχαιρετήστε τους αγαπημένους σας και περάστε στην αίθουσα ενημερώσεως, όπου ο διοικητής θα σας ενημερώσει για την αποστολή σας, δίνοντας κάποιες υποδείξεις για τα αδύνατα σημεία του εχθρού. Ομως, ο σημαντικότερος παράγοντας επιτυχίας της αποστολής σας είναι η δική σας επιδεξιότητα στο χειρισμό του σκάφους.

Η επιδεξιότητα αυτή πάντως αποκτάται μόνο με εξάσκηση, μια και το "Shockwave" ρέπει περισσότερο προς την εξομοίωση, παρά προς τη δράση.

Ομορφα γραφικά, καλός ήχος και αρκετά καλή αίσθηση παιχνιδιού δείχνουν ότι η Electronics Arts έκανε για μια ακόμη φορά σωστή δουλειά. Από τα καλύτερα παιχνίδια του είδους που έχουμε δει στο 3DO.



AIR STRIKE PATROL

Προτού ξεκινήσουμε αυτή την ιστορία θα πρέπει να πούμε ότι βασίζεται σε πραγματικά γεγονότα (τουλάχιστον ένα τμήμα της) και μόνο τα ονόματα έχουν αλλάξει για να προστατεύσουν τους αθώους. Βρισκόμαστε, λοιπόν, στη δεκαετία του '90 και κάπου στη Μέση Ανατολή. Ο Ζαράκ εισβάλλει στη γειτονική χώρα, το Σβέιτ, που δεν είχε καμία ελπίδα αντίστασης λόγω της διαφοράς στη στρατιωτική ισχύ μεταξύ των δύο χωρών.

Τα Ηνωμένα Εθνη συγχύστηκαν αρκετά με τη συμπεριφορά του Ζαρά και τα πράγματα χειροτέρεψαν, όταν αυτός απέρριψε τα τελεσίγραφα να αποχωρήσει.

Η επόμενη κίνηση είναι να σταλεί αεροπορική δύναμη για να αποκαταστήσει την έννομη τάξη. Εσείς είστε ο διοικητής της αεροπορικής δύναμης, η οποία μάλλον δεν είναι σπουδαία, μια και το μοναδικό αεροπλάνο της που θα δείτε είναι το δικό σας. Μόνοι σας θα πρέπει, λοιπόν, να εξολοθρεύσετε το αντίπαλο πεζικό, τις μηχανοκίνητες μονάδες και τις διάφορες εγκαταστάσεις, να πετάτε φωτοβολίδες για να ξεφύγετε από τους εχθρικούς πυραύλους ανίχνευσης θερμότητας.

Φυσικά, θα πρέπει πάντα να προσέχετε, ώστε τα πυρά σας να προσγειωθούν στους σωστούς στόχους και να μη θρηνήσει θύματα η δική σας πλευρά... Το παιχνίδι έχει αρκετό βάθος στην πλοκή του και είναι αρκετά εθιστικό. Μερικές φορές μόνο θα το βρείτε κάπως δύσκολο, αλλά ο πόλεμος δεν είναι διασκέδαση. Ετσι δεν είναι;



THE LORD OF THE RINGS

Ακόμη ένα αξιόλογο role playing game για τους κατόχους Super Nes πρόκειται να κυκλοφορήσει μέσα στον Σεπτέμβριο.

Στο παιχνίδι υποδύεσαι τον Frodo Baggins και έχεις κάποιο δαχτυλίδι που σου έδωσε ο θείος σου Bilbo. Ως εδώ δεν τρέχει τίποτα. Ελα όμως που αυτό το δαχτυλίδι έχει τη δυνατότητα να σε κάνει αόρατο! Για το λόγο αυτό θα προσπαθήσουν πολλοί να το κλέψουν χρησιμοποιώντας κάθε μέσο. Εδώ ξεκινάει η περιπέτειά σου. Σκοπός σου είναι να ταξιδέψεις στο Rivendale για να βρεις τον Elrond, βασιλιά των elves, και να του παραδώσεις το δαχτυλίδι. Ο δρόμος είναι μακρύς και γεμάτος κινδύνους, αλλά θα συναντήσεις και αρκετούς φίλους, έτοιμους να σου προσφέρουν κάθε δυνατή βοήθεια.

MONSTER MAULERS

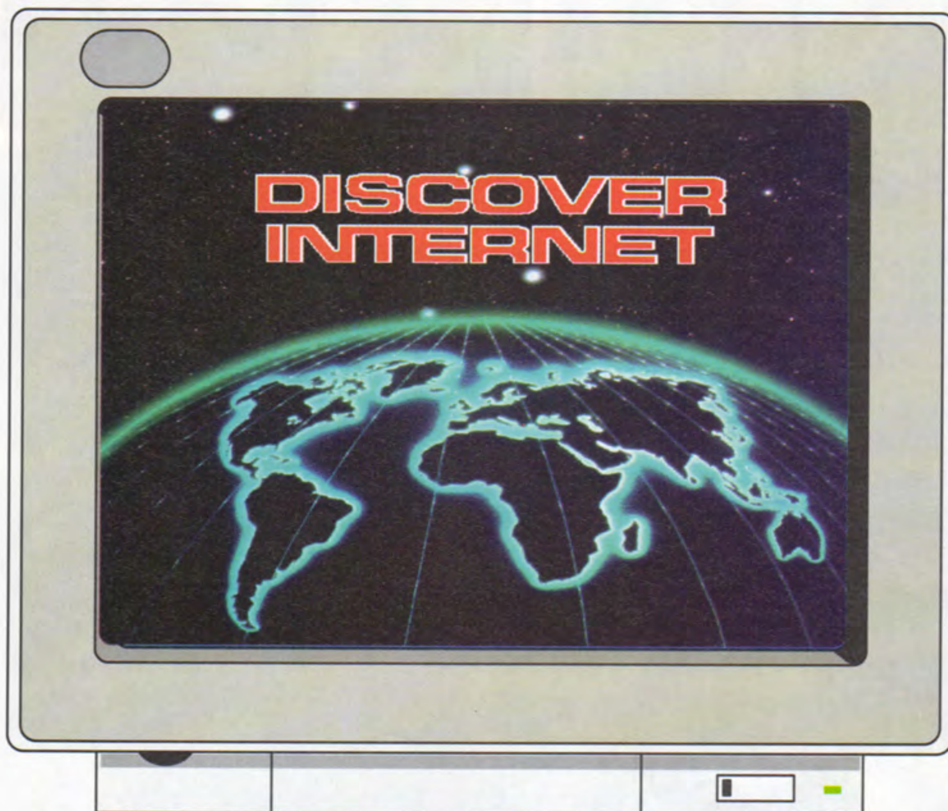
Αν αναζητάτε ψήγματα πρωτοτυπίας στο νέο δημιούργημα της Konami, χάνετε άδικα τον καιρό σας. Η τελευταία φορά, άλλωστε, που αναφέρθηκαν τέτοια ευρήματα σε παιχνίδι δράσης με πλάγια κύλιση της οθόνης αρχίζει να σβήνει ακόμα και από τις μνήμες των παλαιότερων παιχνιδόφιλων...

Το "Monster Maulers" μπορεί να μη διαθέτει καινοτομίες, διαθέτει όμως τα καλύτερα γραφικά που έχουν παρατηρηθεί σε παιχνίδι τα τελευταία χρόνια: τα σκηνικά, οι εχθροί και ο χαρακτήρας σας είναι σχεδιασμένα με πολλή προσοχή, μέχρι και την τελευταία λεπτομέρεια, και εμπνευσμένα από δημιουργικότατη φαντασία.

Δράκοι, κένταυροι και γίγαντες είναι λίγα μόνο από τα πλάσματα που θα συναντήσετε. Ερχονται σε πολλά μεγέθη και κινούνται με μεγάλη φυσικότητα (όσο "φυσική" μπορεί να θεωρηθεί η ύπαρξη και η κίνηση ενός κενταύρου). Για να αυξάνει η ποικιλία και το ενδιαφέρον στο παιχνίδι, έχετε τη δυνατότητα να επιλέξετε μεταξύ τριών χαρακτήρων αυτόν τον οποίο θα ελέγχετε, φροντίζοντας οι ιδιότητές του να συμβαδίζουν με το στιλ του παιχνιδιού σας.

Υπάρχει ακόμη και η δυνατότητα ταυτόχρονης συμμετοχής δύο παικτών, κάτι που αυξάνει τις πιθανότητες επιβίωσής σας. Αρκεί να διαθέτετε πνεύμα ομαδικότητας.

COMPULINK-INTERNET
Ο ΚΟΣΜΟΣ... ΟΛΟΚΛΗΡΟΣ!



ΕΛΕΥΘΕΡΗ ΠΟΡΕΙΑ ΣΕ ΚΑΘΕ ΣΗΜΕΙΟ ΤΗΣ ΓΗΣ

Και τώρα μπορείτε πραγματικά να ξεπεράσετε τα σύνορα και να γνωρίσετε τις 5 ηπείρους.

Τουλάχιστον 15.000.000 χρήστες σας περιμένουν σε κάθε σημείο της γης.

Δικτυωθείτε με εκατομμύρια πηγές πληροφοριών, με χιλιάδες εκατοντάδων θέματα και τουλάχιστον άλλες τόσες γνώμες και απόψεις.

Αποκτήστε ελεύθερη πρόσβαση σε software, σε αρχεία και σε ένα ανεξάντλητο φάσμα πληροφοριών και υπηρεσιών.

Συνδεθείτε με το INTERNET, το μεγαλύτερο ηλεκτρονικό δίκτυο όλων των εποχών που καλύπτει ολόκληρο τον κόσμο.

Σήμερα, η COMPULINK σας παρέχει την πιο αξιόπιστη γραμμή on-line σύνδεσης μαζί του και σας προσφέρει:

FTP, TELNET, πρόσβαση στο διεθνές κανάλι ηλεκτρονικών νέων USENET, GOPHER, IRC και E-MAIL σε κάθε σημείο της γης, καθώς και πολλές άλλες δυνατότητες.

Ανοίξτε σήμερα νέους ορίζοντες επικοινωνίας και πληροφόρησης-Συνδεθείτε με την CompuLink

COMPULINK
HOT LINE
Τηλ.: 9225.520, κα Ράπτη

CompuLink
• On line Information Services •

Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, Τηλ.: 9241715-6, Fax: 9242219

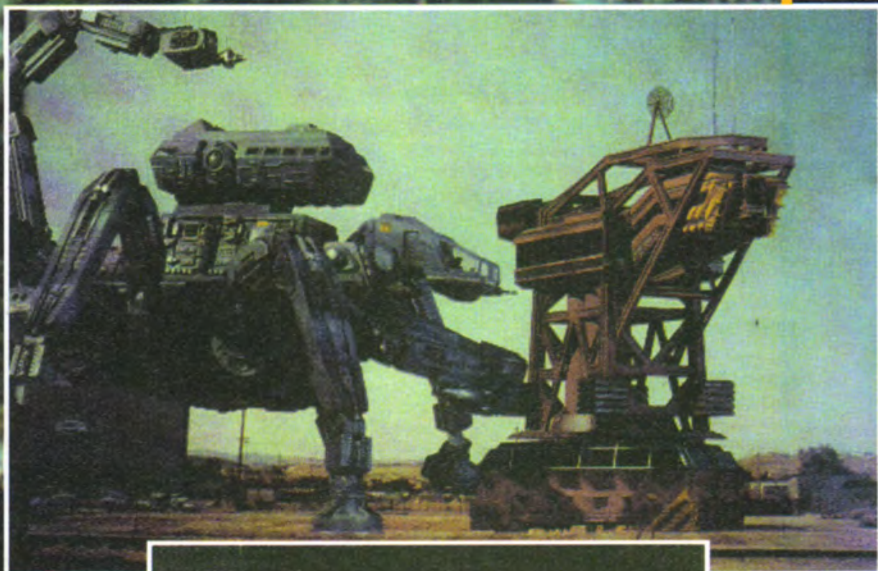
federation

Η νέα διάσταση στο χώρο των multi–user games. Για τους λάτρεις των παιχνιδιών στρατηγικής κάτι ξεχωριστό... ένας καινούργιος, υπέροχος κόσμος!!!

● του Δημήτρη Πλέσσα

II

SPECIAL REVIEW





Ετοιμαστείτε για ένα μακρινό ταξίδι στο χρόνο! Βρι-σκόμαστε στο μέλλον, αστρικό έτος: 2245/23. Το ηλιακό σύστημα έχει υποστεί τις τραγικές συνέπειες του πιο καταστροφικού πολέμου, που γνώρισε ποτέ η ανθρωπότητα. Ευτυχώς, την ύστατη στιγμή επικράτησε η λογική και αποφεύχθηκε το ολοκαύτωμα. Οι απώλειες, όμως, παραμένουν σημαντικές. Τα τελευταία νέα αναφέρουν το θάνατο του αυτοκράτορα Fedad, απόλυτου άρχοντα του σύμπαντος και πιο δημοφιλούς ηγέτη, από την εποχή της μεγάλης αποίκησης των πλανητών. Η ανάγκη να βρεθεί άμεσα ο κατάλληλος άνθρωπος για να καθίσει στο θρόνο είναι εμφανής. Ποιος όμως συγκεντρώνει όλα τα απαραίτητα προσόντα, τα οποία τον καθιστούν ισάξιο του προκατόχου του; Πώς είπατε; Νομίζετε ότι μπορείτε να τα καταφέρετε; Ε, τότε ας περάσουμε στην αναλυτική παρουσίαση του παιχνιδιού.

ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ!

Το FEDERATION II, με κωδικό όνομα FED, ανήκει στην κατηγορία των MUGs (MultiUser Games) και είναι ένα πρωτότυπο παιχνίδι στρατηγικής με στοιχεία role playing. Σκοπός σας είναι να αποκτήσετε μια σεβαστή περιουσία σε Imperial Groats (IGs), το κύριο νόμισμα του ηλιακού συστήματος (solar system) και να προαχθείτε σε συνολικά 17 βαθμούς (ranks), καλύπτοντας ορισμένες προϋποθέσεις για καθέναν από αυτούς. Αν τελικά τα καταφέρετε καλύτερα από τους συμπαίκτες σας στις επιλογές σας, ετοιμαστείτε να κατακτήσετε την υψηλότερη διάκριση, να στεφθείτε δηλαδή Emperor! Το παιχνίδι όμως δεν τελειώνει εδώ. Η θέση του Emperor είναι μοναδική. Ετσι, σύντομα θα βρεθείτε αντιμέτωποι με τους άλλους επίδοξους κυρίαρχους του σύμπαντος. Προς το παρόν, όμως, αφήστε τους άλλους να ανησυχούν γι' αυτό και ελάτε να εξετάσουμε το Federation από την αρχή.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ FEDERATION

Με την είσοδό σας στο παιχνίδι, περνάτε στο αρχικό menu των επιλογών. Εκεί έχετε τη δυνατότητα να δείτε ορισμένες πληροφορίες για το Federation, να

διαβάσετε τα μηνύματα, που σας έχουν στείλει οι συμπαίκτες σας, μέσω του fedmail, να ανατρέξετε σε νέους καταλόγους, οι οποίοι σχετίζονται με τη δημιουργία των ιδιωτικών σας πλανητών, την ανάπτυξη διπλωματικών σχέσεων και άλλων λειτουργιών, να αναλύσετε τις κινήσεις των αντιπάλων σας, εξετάζοντας το ημερολόγιο του παιχνιδιού (fedlog), ενώ, τέλος, δύο βασικές επιλογές (play-quit) σάς επιτρέπουν να παίξετε ή να εγκαταλείψετε, αντίστοιχα, το Federation. Δεν γνωρίζω αν διαθέτετε την υπομονή να πειραματιστείτε, εξετάζοντας σε μεγαλύτερο βαθμό το αρχικό menu, εμένα όμως θα μου επιτρέψετε να επιλέξω την αγαπημένη μου εντολή... Play, λοιπόν, και ελάτε να παίξουμε fed μαζί!

ΓΕΝΙΚΑ

Αν δεν έχετε ήδη προετοιμάσει το χαρακτήρα σας (persona), σε αυτό το σημείο θα περάσετε στη διαδικασία δημιουργίας του. Θα σας ζητηθεί να μοιράσετε 140 βαθμούς ικανότητας μεταξύ των τεσσάρων σας στοιχείων: Strength, Stamina, Intelligence, Dexte-rity. Ας εξετάσουμε όμως αναλυτικά καθένα από αυτά.

Strength: Η δύναμή σας. Επηρεάζει κυρίως τον αριθμό και το είδος των αντικειμένων που μπορείτε να έχετε στην κατοχή σας, καθώς και ορισμένες άλλες λειτουργίες, όπως την ικανότητά σας να μετακινήσετε μεγάλα εμπόδια, να ανοίξετε κολλημένες πόρτες κ.λπ.

2. Stamina: Η αντοχή σας. Με κάθε ενέργεια που κάνετε, μειώνεται ελαφρά και όταν τελειώσει... σας περιμένει μία οδυνηρή επίσκεψη στο νοσοκομείο! Ευτυχώς, αναπληρώνεται εύκολα, αρκεί να περάσετε από το πλησιέστερο bar για ένα γεύμα ή ένα ποτό.

3. Intelligence: Η ποσότητα εγκεφάλου στο κρανίο σας! Εξυπηρετεί στη χρήση πολύπλοκων συσκευών, οι οποίες αποδεικνύονται ανεκτίμητες στη συνέχεια του παιχνιδιού.

4. Dexterity: Τα αντανακλαστικά σας. Ιδιαίτερα χρήσιμα στις μάχες με τον υπόκοσμο του σύμπαντος.

Μόλις μοιραστούν και οι τελευταίοι βαθμοί ικανότητας, μπαίνετε στο κυρίως παιχνίδι. Η οθόνη σας είναι πλέον χωρισμένη σε έξι μέρη: Στο άνω τμήμα της βρίσκονται τα τρία graph output windows, τα παράθυρα δηλαδή όπου εμφανίζονται οι εικόνες των χώρων, τους οποίους επισκέπτεστε. Στη μέση υπάρχει το text output window. Από αυτό λαμβάνετε, σε μορφή κειμένου, λεπτομερείς περιγραφές των δωματίων, καθώς και πληροφορίες για τους χαρακτήρες και τα αντικείμενα που βλέπετε.

Στο κάτω μέρος της οθόνης δεσπόζει το input window, το παράθυρο επικοινωνίας μας με το σύστημα, στο οποίο δίνουμε τις σχετικές με το χαρακτήρα μας εντολές. Τέλος, στην κάτω δεξιά γωνία παρατηρούμε το παράθυρο με τα κυριότερα στατιστικά στοιχεία του παίκτη και του σκάφους του, σε γραφική μορφή (graphic bars).

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Ο χειρισμός του χαρακτήρα σας στο Federation γίνεται μέσω μιας σειράς εντολών, τις οποίες πληκτρολογείτε και κατόπιν εμφανίζονται στο input window. Οι εν λόγω εντολές χωρίζονται σε τέσσερις κυρίως κατηγορίες: γενικές, επικοινωνίας, κίνησης και συναλλαγών-εμπορίου. Παρατίθεται εδώ ένας κατάλογος με τις κυριότερες από αυτές.

ΤΑ ΠΡΩΤΑ ΒΗΜΑΤΑ

Greetings, γήινοι! Βρίσκεστε στο Starship Cantina, το πιο διάσημο bar στη Γη, το μέρος όπου συχνάζουν όλοι οι νέοι παίκτες. Είστε πλέον έτοιμοι να ξεκινήσετε ως groundhogs - ταπεινότεροι των ταπεινότερων -, με ελάχιστα εφόδια στη διάθεσή σας και ένα πενιχρό απόθεμα χρημάτων (IGs) στον προσωπικό σας λογαριασμό. Σε αυτή τη φάση του παιχνιδιού έχετε δύο δυνατότητες: Μπορείτε να σπαταλήσετε τα groats σας, αγοράζοντας και καταναλώνοντας τετραψήφιο αριθμό ποτών και μετά να αυτοκτονήσετε σε μια στιγμή αδυναμίας

και απόγνωσης ή να ακολουθήσετε τις οδηγίες, που θα βρείτε στη συνέχεια του review.

Μα ναι! Το ήξερα ότι φιλοδοξείτε να γίνετε πλούσιοι ηγέτες του σύμπαντος και όχι νεκρά αποβράσματα της αστροκοινωνίας. Ας συνεχίσουμε, λοιπόν... Οι πρώτες σας ενέργειες στο Federation θα πρέπει να αποσκοπούν στην αγορά σκάφους (spaceship). Για να το πετύχετε αυτό, απευθυνθείτε στην πλησιέστερη αγορά, η οποία στην περίπτωσή σας είναι αυτή του Jarrow. Αφήστε λοιπόν τους άλλους να σκορπάνε ασυλλόγιστα τα χρήματά τους, βγείτε από την Cantina και κινηθείτε νοτιοανατολικά. Εκεί θα δείτε τη φωτεινή επιγραφή: "Jarrow's Shipyard". Είναι αυτό ακριβώς που ψάχνατε! Μπείτε μέσα. Εκεί θα συναντήσετε τον Jarrow αυτοπροσώπως (τι τιμή!). Δοκιμάστε τώρα να παραγγείλετε το σκάφος της αρεσκείας σας... ουπς, μα τι λέει αυτός; Πρέπει να έχετε άδεια; Ουφ, καλά. Θα επανέλθουμε. Ξαναβγείτε στο



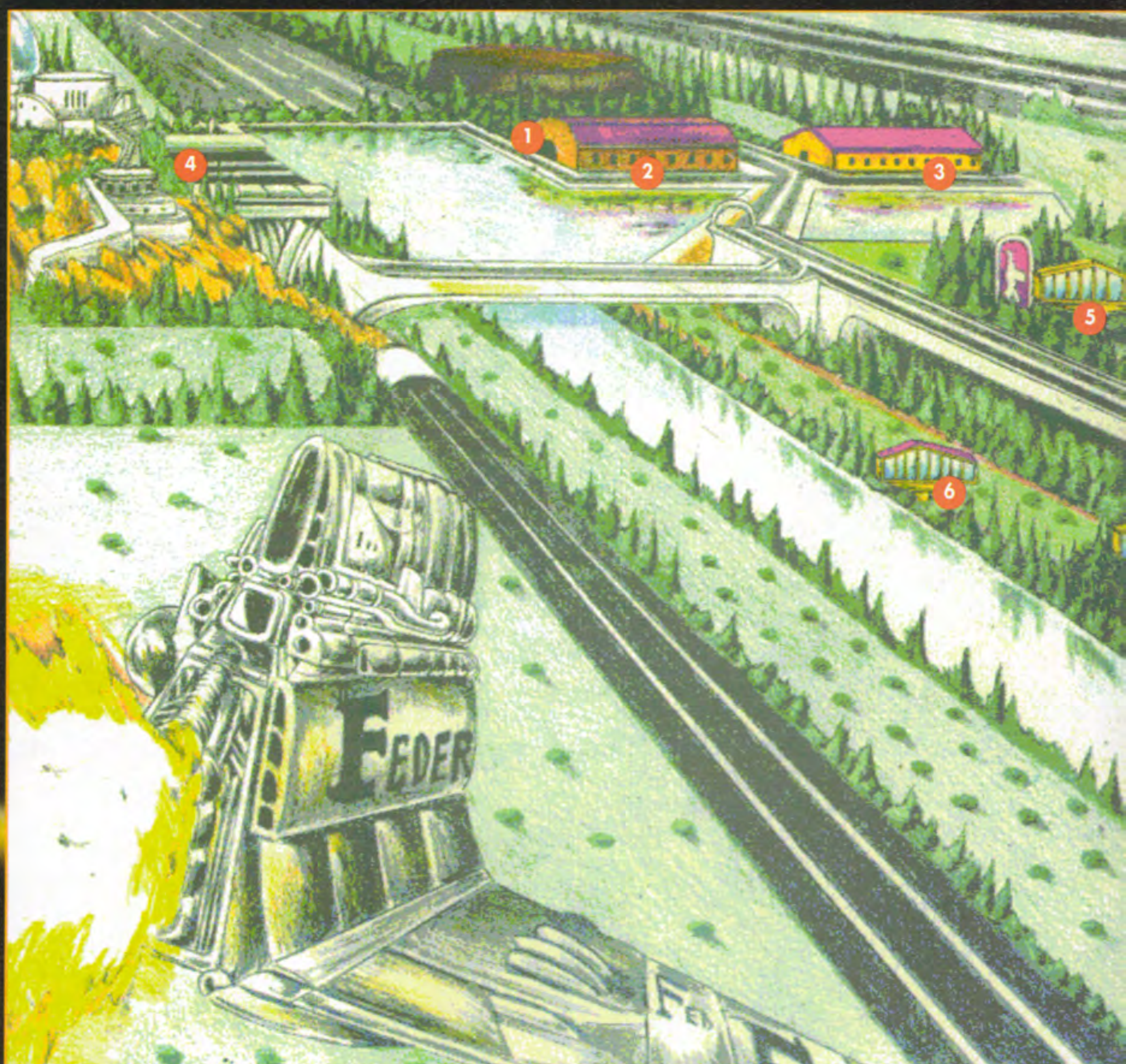
δρόμο (τι να γίνει, δύσκολοι καιροί για groundhogs!) και επιλέξτε για μία ακόμη φορά νότια και ανατολική κατεύθυνση. Περάστε δρόμους και παράξενες τοποθεσίες και προχωρήστε μέχρι να δείτε το office block, το μέρος όπου στεγάζεται η σχετική με την έκδοση αδειών υπηρεσία. Αναζητήστε το κατάλληλο γραφείο και ετοιμαστείτε για άλλη μία έκπληξη! Ο υπεύθυνος σας αγνοεί! (Στη γη βρίσκεστε ακόμα, τι περιμένατε;). Τι κάνετε τώρα λοιπόν; Τι άλλο... τον δωροδοκείτε! Εμπρός, εμπρός, μη διστάζετε! Διακόσια IGs είναι αρκετά. Η πολυπόθητη άδεια σας ανήκει πλέον.

Επιστρέψτε στο φίλο μας τον Jarrow και διαλέξτε το σκάφος, το οποίο ταιριάζει στην (χμ!) πολύπλευρη προσωπικότητα σας. Lasers, ασπίδες, πύραυλοι, ενεργειακά πεδία, όλα είναι στη διάθεσή σας. Προσέξτε, όμως, να μην παρασυρθείτε. Για το πρώτο σας αστρόπλοιο θα πρότεινα να ξεχάσετε τα πολύπλοκα οπλικά συστήματα και τις ιδιαίτερα ακριβές θωρακίσεις και να στραφείτε σε μεγάλους χώρους φόρτωσης (cargo bays) και ντεπόζιτα καυσίμων (fuel drums), ικανά να στηρίξουν μακρινά ταξίδια. Μόλις τελειώσετε με τη διαδικασία επιλογής, θα πρέπει ασφαλώς να περάσετε από... το ταμείο! Στοιχηματίζω πως πάνω στον ενθουσιασμό σας είχατε απωθήσει από τη σκέψη σας αυτή τη θλιβερή υποχρέωση. Μην ανησυχείτε, όμως, γιατί η τράπεζα αναλαμβάνει να πληρώσει την οφειλή σας και σας φορτώνει με ένα άτοκο (!) χρέος της τάξεως των 200.000 IGs. Συγχαρητήρια, τόσο για το καινούριο σας απόκτημα όσο και για την άνοδό σας στην ιεραρχία. Ναι, αγαπητοί μου, με την αγορά του σκάφους σας είστε πλέον commanders!!! Μια που ανέφερα το σκάφος, θα αναρωτιέστε ασφαλώς πού βρίσκεται τώρα το καμάρι σας. Μα πού αλλού, παρά στο διεθνές κοσμοδρόμιο της Γης, βορειοανατολικά από τη Starship Cantina. Μόλις το δείτε, δώστε enter, in και north. Μπορείτε να καθίσετε στην αναπαυτική πολυθρόνα του κυβερνήτη στο κέντρο ελέγχου.



Από αυτή τη θέση, είστε έτοιμοι να κατακτήσετε το ηλιακό σύστημα και να ξεκινήσετε τη σταθερή πορεία





σας προς την κορυφή. Στην αρχή, θα πρέπει να αναλαμβάνετε μεταφορικές εργασίες, τις οποίες θα σας αναθέτουν άλλοι, κατόπιν σάς παρέχεται η δυνατότητα να διαλέγετε μόνοι σας τις πλέον συμφέρουσες από αυτές. Φθάνοντας στο βαθμό του trader, είστε πλέον ελεύθεροι να διακινήσετε τα δικά σας αγαθά, ενώ με τον τίτλο του explorer αναλαμβάνετε την άκρως ευχάριστη υποχρέωση να σχεδιάσετε τον ιδιωτικό σας πλανήτη! Προσέξτε όμως, ώστε το νέο δημιούργημά σας να είναι καλό, να αποτελεί μία ξεχωριστή νότα στο σύμπαν, κάτι το διαφορετικό, να παρέχει υπηρεσίες, οι οποίες θα προσελκύσουν μεγάλο αριθμό παικτών. Αν τα καταφέρετε, σύντομα ο πλανήτης σας θα γεμίσει ζωή και τα ταμεία του (ή, μήπως, πρέπει να πω η τσέπη σας;) θα ξεχειλίσουν από τεράστιες ποσότητες IGs!!! Ολες αυτές αλλά και πάμπολλες ακόμη δοκιμασίες - πιστέψτε με - θα σας απασχολήσουν στην προσπάθειά σας να καθίσετε στο θρόνο και θα γεμίσουν κάθε ίχνος του ελευθέρου χρόνου σας, τουλάχιστον για τα επόμενα πέντε χρόνια!

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Αν δεν ενθουσιαστήκατε ακόμη με το Federation, κάντε υπομονή! Στις λιγοστές σειρές που απομένουν, θα αναφερθούμε στο ελκυστικότερο τμήμα του: το εντονότατο στοιχείο της κοινωνικότητας! Αντίθετα με τα κοινά παιχνίδια σε υπολογιστή, όπου μοναδικός σας αντίπαλος τίθεται η ψυχρή λογική της μηχανής, στο Federation κύριοι ανταγωνιστές σας είναι η εφευρετικότητα, η ικανότητα στη λήψη αποφάσεων, ο ορθός τρόπος σκέψης και η ιδιαιτερότητα καθενός από τους συμπαίκτες σας, οι οποίοι αγωνίζονται με τα ίδια μέσα και τον αυτό ενθουσιασμό, έχοντας ένα και μοναδικό στόχο: την επικράτηση έναντι των υπολοίπων, την αναγνώριση από όλους, τη δόξα που συνοδεύει την απόλυτη κυριαρχία!

FEDERATION II
ΧΑΡΤΗΣ ΤΗΣ ΓΗΣ

1: Διαστημοδρόμιο (Spaceport)
2: Συνεργείο (Ship Repair Facility)
3: Αεροναυπηγείο (Ship Builders Office)
4: Επαυλη (Mansion)
5: Οπλοπωλείο (Weapons' Shop)
6: Κατάστημα Ηλεκτρονικών (Electronics)
7: Μουσικά Οργανα (Sound Shop)
8: Συγκρότημα γραφείων (Office Block)
9: Αεροναυτική βάση (Naval Base)
10: Αγορά (Market Place κ.λπ.)
11: Μέγαρο Δικαιοσύνης (Courtroom κ.λπ.)
12: Τουαλέτες (Public Loo)
13: Εγκαταλειμμένες πύλες (Gates)
14: Νοσοκομείο (Hospital)

Άποψη του χάρτη της Γης. Διακρίνονται ορισμένα από τα σημαντικότερα κτίρια, που μπορεί να επισκεφθεί ο παίκτης.

Φυσικά, αν εσείς δεν επιδιώξετε κάτι διαφορετικό, οι εχθροί σας στο παιχνίδι θα είναι πολύ περιορισμένοι, ενώ θα αναπτύξετε παράλληλα σταθερές συμμαχίες και φιλίες, οι οποίες θα σας στηρίξουν και θα σας βοηθήσουν να αναρριχηθείτε. Στη διάδοση της εμφανούς κοινωνικής διάστασης του Federation συμβάλλει σε μεγάλο βαθμό η σχετική υποστήριξη του software, το οποίο συνοδεύει το παιχνίδι. Οι multimedia δυνατότητές του επιτρέπουν την ανταλλαγή εικόνων και ήχων μεταξύ των παικτών. Ετσι, τη στιγμή που κάποιος άλλος παίκτης σάς απευθύνει χαιρετισμό ή σας στέλνει μήνυμα μέσω του ασυρμάτου, η φωτογραφία του προβάλλεται σε ένα από τα output windows, ενώ παράλληλα ακούγεται και η φωνή του από τα ηχεία του κέντρου ελέγχου του διαστημοπλοίου σας. (Ε, συγγνώμη, παρασύρθηκα! Του υπολογιστή σας, ήθελα να πω!) Μα, πού πάτε; Μη με εγκαταλείπετε ακόμα! Δεν σας μίλησα για τα καθημερινά party, τα οποία διοργανώνονται στο διασημότερο bar του ηλιακού συστήματος, το Chez Diesel, στον Αρη! Εκεί, το φαγητό, τα ποτά, τα τυχερά παιχνίδια, ο χορός, τα τραγούδια δίπλα στο παραδοσιακό πιάνο της Diesel, τα ξενύχτια δεν σταματούν ποτέ! Φθάνει όμως! Τα υπόλοιπα και, γενικότερα, το Federation σε όλο του το μεγαλείο θα το γνωρίσετε μόνοι σας. Λυπάμαι τώρα, μα πρέπει να σας εγκαταλείψω. Το party έχει ήδη αρχίσει και ο τελευταίος πληρώνει τα ποτά.

Οχι πάλι εγώ, βρε παιδιά! Τέλος πάντων... αν βρεθείτε κάποια στιγμή στην περιοχή, περάστε να σας κεράσω!!!

Μοναδική στο είδος.	ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	96%
Πλήρες ιστορικό υπόβαθρο.	ΣΕΝΑΡΙΟ	92%
Κλασικό για multi-user games.	GAMEPLAY	86%
Ενα ολοκληρωμένο παιχνίδι.	ΓΕΝΙΚΑ	93%

Για συμμετοχή στο Federation II είναι απαραίτητη η συνδρομή στο Games Pack της CompuLink και η κατοχή ενός modem στα 2.400 bps.

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΕΝΤΟΛΩΝ

1. ΓΕΝΙΚΑ

act <phrase> = ενεργοποιεί την εμφάνιση στις οθόνες των παικτών, οι οποίοι βρίσκονται στον ίδιο με εσάς χώρο της πρότασης: Yourname phrase.
brief = ενεργοποιεί τις συνοπτικές περιγραφές των χωρών.
buy <object> = για να αγοράσετε ένα αντικείμενο από κάποιο shop.
drink <liquid> = για να πιείτε ένα ποτό.
drop <object> = για να αφήσετε ένα αντικείμενο, το οποίο έχετε στην κατοχή σας.
enter = είσοδος στο σκάφος σας (πρέπει να βρίσκεστε στον ίδιο με αυτό χώρο).
eat <food> = για να φάτε κάτι.
examine (ex) <thing> = εξέταση προσώπου, αντικειμένου κ.λπ.
full = ενεργοποιεί τις πλήρεις περιγραφές των χώρων.
get <object> = για να πάρετε ένα αντικείμενο.
give <person> <object> = για να δώσετε σε κάποιον (person) κάτι (object).
gamble <amount> <colour> = για να δοκιμάσετε την τύχη σας στον τροχό, στο Chez Diesel (όπου colour, δώστε red or black).
insure me = για να ασφαλιστείτε (μόνο στο broker's office).
inventory (i) = λίστα των αντικειμένων, τα οποία έχετε στην κατοχή σας.
look (l) = περιγραφή του χώρου όπου βρίσκεστε.
order = για να αγοράσετε σκάφος.
quit = έξοδος από το παιχνίδι.
repay <amount> = για να ξεπληρώσετε το χρέος σας.
ranks = λίστα των βαθμών στο fed, καθώς και των απαιτήσεων για την κατάκτηση του επόμενου από αυτόν, τον οποίον ήδη κατέχετε.
score (sc) = πληροφορίες για την κατάστασή σας.
sell <object> = για να πουλήσετε ένα αντικείμενο σε κάποιο shop.
status (st) = πληροφορίες για την κατάσταση του σκάφους σας.
suicide = για να αυτοκτονήσετε.
trade = λίστα με τα διαθέσιμα αντικείμενα σε ένα shop.
who = λίστα με τους παίκτες, οι οποίοι βρίσκονται εκείνη τη στιγμή στο fed με το όνομα και το level του καθενός.

2. ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ

com <message> = μήνυμα σε όλους τους παίκτες, μέσω του com unit.
post <message> = ανάρτηση μηνύματος σε όλα τα bars του sol system.
read = ανάγνωση μηνυμάτων στους πίνακες ανακοινώσεων των bars.
say <message> = μήνυμα στους παίκτες, οι οποίοι βρίσκονται στον ίδιο με εσάς χώρο.
send <player> <message> = αποστολή mail σε έναν παίκτη.
tell <player> <message> = ιδιωτικό μήνυμα σε έναν παίκτη.
tune <channel No#> = συντονισμός του ασυρμάτου στο κανάλι No# (υπάρχουν 4 κανάλια No# 1-4).
xt <message> = μήνυμα στο κανάλι ασυρμάτου, στο οποίο είστε συντονισμένος.

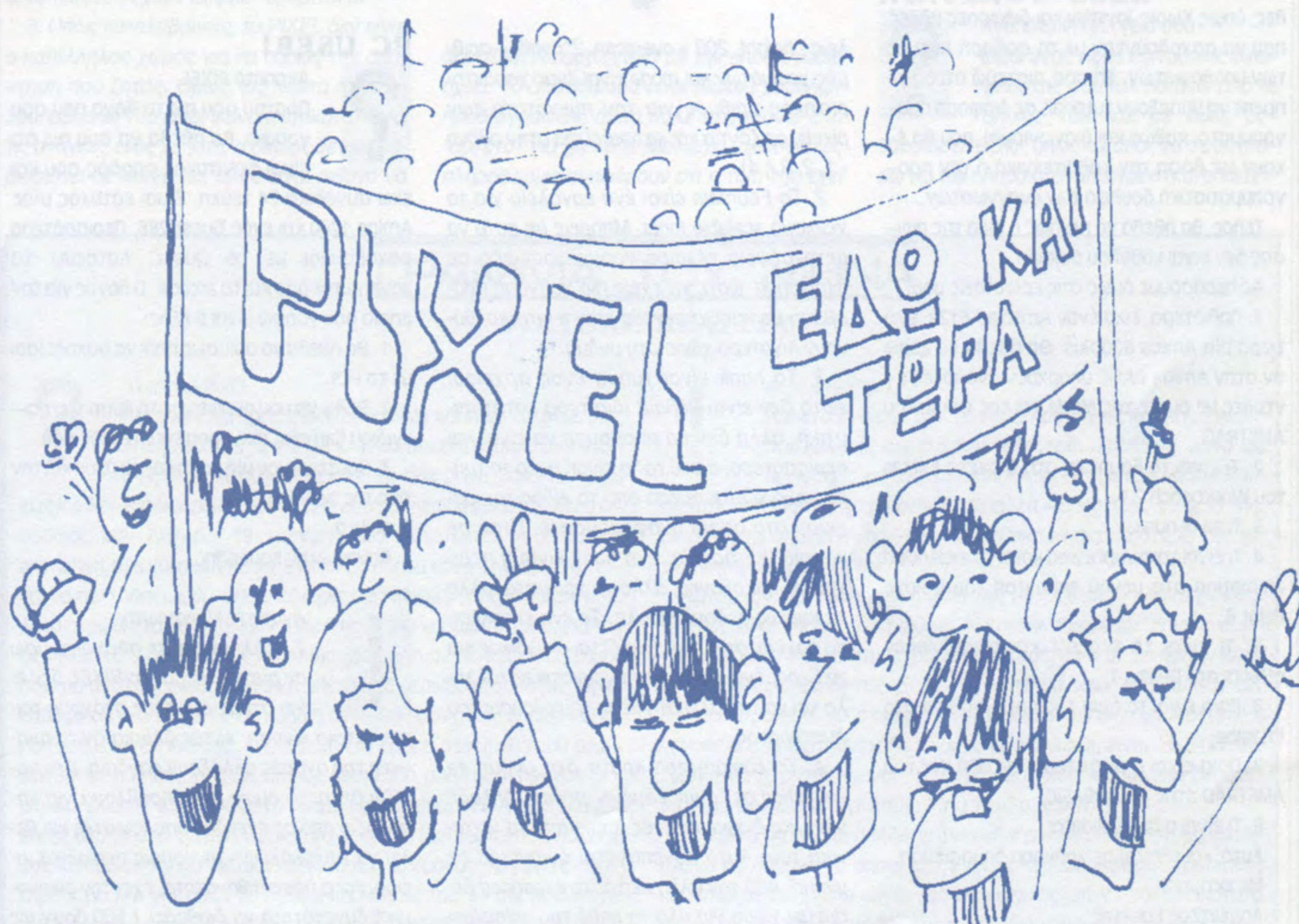
3. ΚΙΝΗΣΗ

down (d) = μετακίνηση κάτω.
east (e) = μετακίνηση ανατολικά.
goto <planet> = μεταφορά στον πλανήτη της επιλογής σας (πρέπει να είστε στο command center του σκάφους σας και σε τροχιά, ενώ απαραίτητη προϋπόθεση είναι να έχετε επισκεφθεί τον ίδιο πλανήτη στο παρελθόν).
in = μετακίνηση μέσα.
land = μεταφορά από την τροχιά στο έδαφος του πλανήτη όπου βρίσκεστε.
north (n) = μετακίνηση βόρεια.
northeast (ne) = μετακίνηση βορειοανατολικά.
northwest (nw) = μετακίνηση βορειοδυτικά.
out (o) = μετακίνηση έξω.
orbit = μεταφορά από το έδαφος σε τροχιά.
planet = μεταφορά στην τροχιά του πλησιέστερου πλανήτη.
south (s) = μετακίνηση νότια.
southeast (se) = μετακίνηση νοτιοανατολικά.
southwest (sw) = μετακίνηση νοτιοδυτικά.
up (u) = μετακίνηση επάνω.
west (w) = μετακίνηση δυτικά.

4. ΕΜΠΟΡΙΟ

accept (ac) <work No#> = αποδοχή δουλειάς No#.
buy <ammount> <commodity> = αγορά προϊόντων (μόνο από trading exchange και για traders και άνω).
job = ανάθεση δουλειάς ή στοιχεία για την τρέχουσα.
load = φόρτωση.
sell cargo <bay no#> = πώληση των αγαθών που βρίσκονται στο bay No# (μόνο σε trading exchange και για traders και άνω).
unload = εκφόρτωση
void = εγκατάλειψη τρέχουσας δουλειάς.
work = λίστα με τις διαθέσιμες δουλειές.

PIXEL ware



ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ



ΑΠΟ AMSTRAD ΣΕ AMIGA



Αγαπητό PIXEL,

Είμαι ένας πάρα πολύ παλιός αναγνώστης σου, συγκεκριμένα από το τεύχος 14. Πραγματικά, υπάρχει τεράστια βελτίωση του περιοδικού, όμως θα έπρεπε παράλληλα να έχεις και μερικές στήλες, όπως Χωρίς Joystick και διάφορες άλλες, που να ασχολούνταν με τη σοβαρή πλευρά των υπολογιστών. Επίσης, πιστεύω ότι θα έπρεπε να υπάρξουν tutorials σε διάφορα προγράμματα, καθώς και διαγωνισμοί, που θα έχουν ως βάση την καλλιτεχνική ή την προγραμματιστική δουλειά των αναγνωστών.

Τέλος, θα ήθελα να πω πως η ιδέα της αφίσας δεν είναι καθόλου άσχημη...

Ας περάσουμε όμως στις ερωτήσεις μου:

1. Παλιότερα, είχα έναν Amstrad 6128, ενώ τώρα μία Amiga 500plus. Θα ήθελα να ξέρω αν στην Amiga BASIC υπάρχουν ανάλογες εντολές με αυτές της Mode και της Origin του AMSTRAD.

2. Τι είναι το Fountain στη δισκέτα Extras του Workbench 2.0;

3. Τι είναι hunk;

4. Τι είναι το compressed και τι το expanded animation στο μενού animaton του Deluxe Paint 4;

5. Τι είναι τα process και transculency effects στο DPaint 4;

6. Ποιο είναι το όριο του Anti-Aliasing στο Imagine;

7. Ποια είναι η αντίστοιχη εντολή INK του AMSTRAD στην AmigaBASIC;

8. Τι είναι ο Disk Validator;

Αυτά, και ελπίζω σε γρήγορη δημοσίευση.

Με εκτίμηση,

Λορέντζος Καπέτης



Αγαπητέ Λορέντζο,

Καταρχήν, σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια και το ενδιαφέρον σου. Περνάμε στις ερωτήσεις σου:

1. Αν και δεν έχω κάποιο βιβλίο, το οποίο να περιγράφει τις εντολές της LOCOMOTIVE BASIC, η εντολή στην Amiga, για να ανοίξεις μια οθόνη, είναι η SCREEN screen-id, width, height, depth, mode (screen-id είναι ένας αναγνωριστικός αριθμός για την οθόνη, width είναι το πλάτος της - 640 ή 320 για την κλασική basic συν όσο overscan θέλεις - height, 200 + overscan, 2^depth = αριθμός χρωμάτων και mode είναι ένας χαρακτηριστικός αριθμός για την πυκνότητα των pixels, οριζόντια και κατακόρυφα στην οθόνη - 1, 2, 3 ή 4).

2. Το Fountain είναι ένα εργαλείο για το χειρισμό scalable fonts. Μπορείς με αυτό να μετατρέψεις τέτοιες γραμματοσειρές σε bitmapped, ώστε να έχεις πιο γρήγορη πρόσβαση σε κάποια μεγέθη και να καταλαμβάνουν λιγότερο χώρο στη μνήμη.

3. Το hunk είναι τμήμα ενός αρχείου. Αυτό δεν είναι βέβαια ιδιαίτερα κατατοπιστικό, αλλά δεν θα μπορούσε να είναι και περισσότερο, αφού το "τι είναι" αυτό το τμήμα καθορίζεται άμεσα από το είδος του αρχείου στο οποίο αναφερόμαστε. Ετσι, σε κάποιο IFF αρχείο, ένα hunk είναι η περιγραφή της οθόνης, άλλο τα χρώματα, άλλο τα κυρίως δεδομένα κ.λπ. Σε ένα εκτελέσιμο αρχείο, σε hunks χωρίζεται ο κώδικας και τα δεδομένα, ώστε να τα χειριστεί κατάλληλα και να τα βάλει στη θέση του ο loader του συστήματος.

4. Το compressed κρατά στη μνήμη το animation σε "συμπιεσμένη" μορφή, δηλαδή μόνο τις διαφορές ενός frame από τα γειτονικά του. Αυτό συνεπάγεται οικονομία σε μνήμη. Από την άλλη μεριά, το expanded δεσμεύει χώρο για όλα τα καρέ του animation από την αρχή και αποθηκεύει για το καθένα όλα τα περιεχόμενα της οθόνης και όχι μόνο τις αλλαγές. Στη δεύτερη περίπτωση, θα έχεις λιγότερα frames στη μνήμη.

5. Ο όρος proccess αναφέρεται στον τρόπο με τον οποίο διαλέγει τα χρώματα το DPaint από την παλέτα, ενώ το transculency αναφέρεται στη διαπερατότητα των brushes. Μπορείς έτσι να κάνεις όμορφα εφέ σκιάς, διαφάνειας κ.λπ.

6. Πάνω από κάποιο όριο, δεν έχει νόημα να το αυξήσεις... Γύρω στο 30, νομίζω ότι είναι η "κλασική" τοποθέτησή του.

7. Η COLOR a,b, όπου a το foreground color και b το background (όχι της οθόνης αλλά της γραφής).

8. Είναι ένα πρόγραμμα, το οποίο αναλαμβάνει να πιστοποιήσει την εγκυρότητα των sectors (blocks) ενός δίσκου. Κάτω από το 2.0+, δεν το χρειάζεσαι, ενώ αποτελεί πηγή κάποιων ιών (Saddam) ιδιαίτερα επικίνδυνων.

PC USER!



Αγαπητό PIXEL,

Προτού σου πω το λόγο που σου γράφω, θα ήθελα να σου πω ότι είμαι φανατικός οπαδός σου και έχω συνολικά 24 τεύχη. Είμαι κάτοχος μίας Amiga 1200 και ενός Quest 286. Περισσότερο ασχολούμαι με το Quest. Λατρεύω τα adventures όσο και τα arcade. Ο λόγος για τον οποίο σου γράφω είναι ο εξής:

1. Θα ήθελα να αρχίσεις πάλι να ασχολείσαι με τα PCs.

2. Θέλω να μου αναφέρεις τη λύση του παιχνιδιού Camelot στο προσεχές τεύχος σου.

3. Πρότεινέ μου μία καλή κάρτα ήχου και την τιμή της περίπου.

Φιλικά,

Παναγιώτης Καμπόλης



Αγαπητέ Παναγιώτη,

1. Μάλλον θα σε απογοητεύσω σε αυτό το θέμα. Το PIXEL δεν έχει στους άμεσους στόχους του μια τέτοια κίνηση, εκτός βέβαια αν οι ανάγκες της αγοράς αλλάξουν ραγδαία. Δεν νομίζω ότι αυτό όμως είναι πρόβλημα για κάποιον, ο οποίος έχει δύο υπολογιστές και θέλει να τους καλύψει με κάποια περιοδικά, αφού, κατά πάσα πιθανότητα, έχει την οικονομική δυνατότητα να διαθέσει 1.500 δραχμές το μήνα για κάτι τέτοιο. Από την άλλη μεριά, είναι πολύ πιο οικονομικό για όσους έχουν έναν υπολογιστή και θέλουν να διαθέτουν το ελάχιστο ποσό για τη μέγιστη δυνατή ενημέρωσή τους...

2. Για τις λύσεις παιχνιδιών, θα πρέπει να απευθύνεστε στον κύριο Τσουρινάκη, ο οποίος μάλιστα, λόγω του τεράστιου αριθμού γραμμάτων που λαβαίνει τους τελευταίους μήνες, αναγκάζεται να περιορίζει τις απαντήσεις του σε λύσεις συγκεκριμένων γρίφων. Γι' αυτό, και εσύ Παναγιώτη, αλλά και όποιος άλλος έχει απορία σε κάποιο adventure, ας στείλει ένα γράμμα (εσωκλείο-

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ



ντας τα απαραίτητα γραμματόσημα για την επιστροφή του) στο περιοδικό, με σαφή ένδειξη στο φάκελο ότι απευθύνετε στον κύριο Τσουρινάκη, όπου να περιγράφει το σημείο, στο οποίο έχει "κολλήσει". Αυτό είναι αναγκαίο, προκειμένου να εξυπηρετηθούν όλοι. Ελπίζω να δείξετε κατανόηση, αφού οι adventurάδες έχουν αυξηθεί δραματικά!

3. Οπως καταλαβαίνεις, το PIXEL δεν είναι ο κατάλληλος χώρος για να πάρεις την απάντηση που ζητάς. Ομως, ως κάρτα ήχου, η SoundBlaster Pro είναι ικανοποιητικότατη για τις ανάγκες ενός χρήστη, ο οποίος δεν θα περιοριστεί σε παιχνίδια, αλλά είναι πιθανό να ασχοληθεί ερασιτεχνικά με την επεξεργασία ήχου. Το αποτέλεσμα είναι βέβαια χαμηλών προδιαγραφών, αλλά πολύ παραπάνω από "αρκετό" για gamers. Μάλιστα, πρόσφατες πληροφορίες αναφέρουν ότι η τιμή της έχει πλησιάσει αρκετά αυτή των SoundBlaster Compatibles, οι οποίες δεν νομίζω ότι έχουν ιδιαίτερες διαφορές από την original. Για οικονομικότερη λύση, σου προτείνω SoundBlaster απλή (ή κάποια συμβατή), ενώ στις 16-bit θα χρειαστεί να ψάξεις κάπως...

NINTENDO USER



Αγαπητό PIXEL, γεια σου.

Είμαι ένας πολύ καινούριος αναγνώστης σου (σε παίρνω από το τεύχος 106) και με έχεις ενθουσιάσει. Θέλω, όπως και όλοι, να σε συγχαρώ για την πλούσια, αναπτυγμένη και ολοκλη-

ΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

VIRTUAL REALITY



Αγαπητό PIXEL,

Λέγομαι Δημήτρης, είμαι 23 χρόνων και είμαι κάτοχος μιας Amiga 500 1.3 με 2.3 MB RAM και αρκετά περιφερειακά (όπως MIDI, ACTION REPLAY II, 2ο Disk Drive, Scanner). Εγώ φυσικά δεν χρησιμοποιώ κανένα από αυτά τα περιφερειακά, αλλά ο αδερφός μου Αλέκος, 19 χρόνων, που ασχολείται με graphics, animation, ήχο και multimedia. Εγώ το μόνο που κάνω με την Amiga είναι να την ταλαιπωρώ με πολλές ώρες παιχνιδιού μετά τη δουλειά μου. Αυτά ακριβώς τα παιχνίδια είναι και η αιτία του γράμματός μου. Για την ακρίβεια, τα Virtual Reality παιχνίδια. Διάβασα σε παλαιότερο τεύχος σου για αυτά και ενθουσιάστηκα. Μετά από μερικές εβδομάδες, ανακάλυψα κάποιο VR game σε κάποιο Coin-Op-άδικο που έπαιζα και έπαιξα. Εμεινα έκπληκτος. Από εκείνη την ημέρα στο μυαλό μου στριφογυρνάει η απόκτηση μιας τέτοιας συσκευής, αλλά αυτό που δεν ξέρω (και γι' αυτό σου έγραψα το γράμμα αυτό) είναι αν η Amiga 500 είναι σε θέση (έστω και μελλοντικά) να δεχτεί Virtual Reality παιχνίδια και φυσικά περιφερειακά Virtual Reality (όπως το κράνος, το γάντι αισθητήριο κ.λπ.) Αν ναι, ποιες θα είναι οι απαιτήσεις της; Αν όχι, ποια home (η 1200 ίσως;) ή ποιες κονσόλες (Jaguar, 3DO, MegaDrive ή όποια άλλη) έχουν στο μέλλον τη δυνατότητα και φυσικά την υποστήριξη από τις εταιρίες να χρησιμοποιηθούν για την προβολή Virtual Reality παιχνιδιών; Ηδη, άκουσα ότι κυκλοφόρησε το φανταστικό MAD DOG MCGREE και πιστεύω ότι δεν είμαστε πολύ μακριά... Ποιο, λοιπόν, μηχάνημα (home ή console) πρέπει να αγοράσει κανείς για να έχει βλέψεις να παίξει Virtual Reality παιχνίδια;

Δεν ζητώ, βέβαια, τη δημοσίευση αυτού του μεγάλου γράμματος, αλλά αν μπορούσατε να δημοσιεύσετε μία απάντηση για αυτό θα το εκτιμούσα αφάνταστα. Ελπίζω να έκανα κατανοητό το θέμα της ερώτησής μου και να μη σας κούρασα.

Με εκτίμηση,

Κώνστας Δημήτριος



Φίλε Δημήτρη,

Αρκετά ενδιαφέρον το θέμα που θίγεις και μας έχει απασχολήσει αρκετά τον τελευταίο καιρό, όχι μόνο ως προς το τι χρειάζεται κάποιος προκειμένου να απολαύσει την υπερβατική πραγματικότητα αλλά και ως προς τα όριά της, με βάση τη σημερινή τεχνολογία και ακόμα περισσότερο την τεχνολογία του μέλλοντος.

Καταρχήν, να πούμε ότι η ιδέα της υπερβατικής πραγματικότητας δεν είναι καθόλου καινούρια. Η έννοια "Simulator" είναι ένα μεγάλο κομμάτι της και την έχουμε απαντήσει όλοι οι "computer funs" σε διάφορες μορφές της. Ετσι, ένα σύστημα όπως το virtuallity δεν θα ήταν δύσκολο να στηθεί σε έναν οποιονδήποτε υπολογιστή ή κονσόλα, αφού στην πράξη το μόνο που αλλάζει είναι ότι στέλνεις εικόνα και ήχο στο κράνος, το οποίο μεταδίδει και κάποια δεδομένα (π.χ. γωνία υπό την οποία "κοιτάζει" ο παίκτης).

Μάλιστα, πριν από πολλά χρόνια είχε αναφερθεί σύστημα (βασισμένο σε Amiga), το οποίο είχαν κατασκευάσει κάποιοι χομπίστες και έπαιζαν παιχνίδια κάνοντας τις κινήσεις στην πραγματικότητα με τα χέρια και τα πόδια τους στο δωμάτιο και όχι με κάποιο joystick!

Παρά ταύτα, όμως, πιστεύω ότι το μέλλον στα VR games ανήκει σε άλλα συστήματα. Οι κατασκευαστές θα ψάξουν για εξειδικευμένο hardware με υψηλές επιδόσεις σε 3D rendering και animation, όπως μπορούν σήμερα να το προσφέρουν μόνο τα 3DO και JAGUAR... Παράλληλα, το κόστος του ειδικού εξοπλισμού θα είναι τόσο υψηλό, τουλάχιστον στην αρχή, που η αξία της κεντρικής μονάδας θα αντιστοιχεί σε μικρό ποσοστό του συνόλου.

Αν εμφανιζόταν η σειρά των RISC Amiga, όπως είχε ανακοινώσει παλαιότερα η Commodore, τότε δεν θα αμφέβαλα καθόλου ότι η Amiga θα μπορούσε να έχει το "πάνω χέρι" και σε αυτόν τον τομέα...

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ



ρωμένη ύλη σου. Εχω ένα SNES, ένα NES και ένα GAMEBOY. Ναι! Οπως διάβασες, όλα τα συστήματα της εταιρίας NINTENDO! Εχω λοιπόν να κάνω ορισμένες ερωτήσεις:

1. Σκέφτομαι να τα πουλήσω όλα και να πάρω έναν υπολογιστή. Μου προτείνεις Amiga ή PC;

2. Εχω στο SNES το STREET FIGHTER II TURBO. Στο τεύχος 108 αναφέρεις ότι υπάρχει κωδικός, όπου στο TURBO mode αυξάνει τον αριθμό των αστεριών σε 10. Μπορείς να αναφέρεις τον κωδικό αυτό στα tips σου;

3. Είναι ωραίο το BATMAN RETURNS στο SNES; Αξίζει να το πάρω; Το έχεις παρουσιάσει ποτέ; Αν όχι, ελπίζω να το κάνεις...

4. Πότε θα κυκλοφορήσει το WARRIORLAND στην Ελλάδα;

Φιλικά,
Χρήστος
Ελπίζω να μη σε κούρασα
You are the best!

!

Αγαπητέ Χρήστο,

1. Θα πρέπει να διαλέξεις, βάσει των εξής κριτηρίων: το ποσό που διαθέτεις (για να στήσεις έναν PC, ο οποίος θα τρέχει ικανοποιητικά όλα τα παιχνίδια, απαιτούνται τουλάχιστον 300.000 δρχ.), το φιλικό σου περιβάλλον (δηλαδή, τους υπολογιστές που έχουν οι φίλοι σου) και τον προσανατολισμό σου στο χώρο των games... Για παράδειγμα, στον τομέα των platform, των shoot'em ups, των sports και των arcades, τα PCs υστερούν, ενώ αντίθετα υπερτερούν σε adventures, RPGs και strategy...

2. Με ένα τηλέφωνημα στη hot line της Nintendo (3222540), θα έχεις τη λύση στο πρόβλημα.

3. Δυστυχώς, δεν το έχουμε παρουσιάσει σε SNES, αλλά πρόκειται για ένα πολύ καλό παιχνίδι (την εποχή που βγήκε). Τώρα, πιστεύω ότι κυκλοφορούν πολύ πιο αξιόλογοι τίτλοι, όπως το Mario is Missing, το Equinox (φανταστικό) κ.λπ.

4. Τη στιγμή που διαβάζεις το τεύχος αυτό, μπορεί και να έχει κυκλοφορήσει.

AMIGA USER

?

Αγαπητοί PIXELάδες,

Καταρχήν, θα ήθελα να σας συγχαρώ για το περιοδικό σας, το οποίο είναι ομολογουμένως το καλύτερο περιοδικό του χώρου στην Ελλάδα, γιατί πάντα κατορθώνει να βελτιώνεται. Το περιοδικό σας το αγοράζω από το τεύχος 54 και πιστεύω ότι αξίζει τα λεφτά του μέχρι τελευταίας δεκάρας! Συγχαρητήρια και για το φανταστικό PIXELmania. Εδώ και τρία χρόνια έχω μία Amiga 500, της τελευταίας σειράς που έχει βγει, με την οποία τα πάω θαυμάσια. Εχω όμως ορισμένες ερωτήσεις, παράξενες ίσως όσο και ιδιότροπες:

1. Είναι δυνατόν, μέσω κάποιας κατάλληλης συνδεσμολογίας, να γράψω μία παρτίδα στο video; Εχω TV modulator και ξέρω να συνδέω την Amiga με την τηλεόραση. Αν ναι, πώς γίνεται αυτό;

2. Υπάρχει κάποιο Electric Guitar Studio για την Amiga 500;

3. Υπάρχει κάποιο CD DRIVE, που να έχει όμως θύρα για σκληρό δίσκο; Εχω το ACTION REPLAY III, το οποίο συνδέω εκεί.

4. Προσπάθησα αρκετές φορές να βγάλω την Death Move του Scorpion στο Mortal Kombat, αλλά μάταια. Μήπως στον οδηγό επιβίωσης, που είχατε εκδώσει στο τεύχος 107, έβαλε το χεράκι του ο "δαίμων του τυπογραφείου";

5. Εχω βρει, μέσω του Action Replay II, πολλές διευθύνσεις για τα γνωστά (άπειρες ζωές κ.λπ.) για ορισμένα παιχνίδια. Θα σας ενδιέφερε να σας τις στείλω για τη στήλη Hints'n'Tips;

Τέλος, θα ήθελα να σε συγχαρώ για τα Special Reviews των Desert Strike και Mortal Kombat, τα οποία θα είναι άφταστα αιωνίως για άλλα περιοδικά, σε ό,τι αφορά την ποιότητα του άρθρου αλλά και το φωτογραφικό υλικό.

Ζητώ συγγνώμη, αν σας ζάλισα...
Με εκτίμηση,
Πάστρας Γεώργιος

!

Φίλε Γιώργο,

Σε ευχαριστούμε εκ βαθέων για τα θερμά σου λόγια. 1.

Φυσικά και είναι δυνατόν να τη γράψεις σε βίντεο, όποια παρτίδα και αν εννοείς! Θα πρέπει να συνδέσεις την RF έξοδο του modulator στη θέση που φέρνεις το καλώδιο της κεραίας στο video (και όχι στην τηλεόραση). Για καλύτερη ποιότητα εικόνας, θα χρειαστείς καλώδια, προκειμένου να συνδέεις εικόνα και ήχο από τις εξόδους VIDEO και AUDIO του modulator στις αντίστοιχες του video σου.

2. Δυστυχώς, δεν το βρήκα...

3. Μπορείς να προμηθευτείς κάποιο ειδικό καλώδιο από την DATEL στην Αγγλία, το οποίο επιτρέπει στο ACTION REPLAY να συνδέεται ταυτόχρονα με κάποιο άλλο περιφερειακό στην expansion slot της Amiga. Θα πρέπει όμως να ρωτήσεις μήπως τυχόν υπάρχουν προβλήματα συμβατότητας (αν και είναι μάλλον απίθανο) των δύο μονάδων.

4. Τηλεφώνησε στο περιοδικό μας και ζήτα τον κύριο Μανεσιώτη (μεταξύ μας, κάτι έχει κάνει λάθος).

5. Δεν θα λέγαμε όχι, όμως δεν θα πρέπει να είσαι σίγουρος ότι θα δημοσιευτούν, γιατί ελάχιστοι κάτοχοι Amiga είναι ταυτόχρονα και κάτοχοι Action Replays... Ομως, αν υπάρξει ζήτηση, δεν το αποκλείουμε.

Θα συμφωνήσω απόλυτα μαζί σου για τα Special Reviews, τα οποία αναφέρεις! Ο Ηλίας Μανεσιώτης ίδρωσε αρκετές μέρες μπροστά στην οθόνη, προκειμένου να γίνουν αυτά τα αριστουργήματα, τα οποία γράφουν ιστορία στο χώρο των game reviews, όχι μόνο στη χώρα μας αλλά και σε όλο τον παγκόσμιο περιοδικό Τύπο!

Φυσικά και δεν μας ζάλισες!

SNES ή MEGA DRIVE;

?

Αγαπητό PIXEL,

Συγχαρητήρια για την πλούσια ύλη σου, που είναι ιδιαίτερα ικανοποιητική. Θα ήθελα να με βοηθήσεις σε ένα πρόβλημα που έχω...

1. Πιστεύεις ότι θα ήταν καλύτερα να αγοράσω ένα S-NES ή ένα MEGA-DRIVE; Ποιο είναι καλύτερο από άποψη γραφικών;

2. Ποιο από τα δύο αξιοποιεί καλύτερα τις δυνατότητές του στα παιχνίδια του;

3. Μεγαλύτερη ποικιλία παιχνιδιών ποιο έχει;

Με εκτίμηση,
Κώστας Αργυρόπουλος

!

Φίλε Κώστα,

Εχεις να κάνεις με μία δύσκολη απόφαση... Αν και τεχνικά, πιστεύω ότι το S-NES υπερτερεί της SEGA MEGADRIVE, τα παιχνίδια που

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ



μου άρεσαν πιο πολύ τα έχω δει στη δεύτερη... Σε αυτό μεγάλη ευθύνη φέρει το γεγονός ότι η SEGA έχει μεγάλες δικές της δημιουργίες, οι οποίες γράφουν ιστορία στο χώρο των "ηλεκτρονικών παιχνιδιών". Αυτό ισορροπεί την κατάσταση (που αρχικά κλείνει προς το μέρος της S-NES, λόγω του κάπως καλύτερου hardware) και κάνει πολύ δύσκολη την τελική απόφαση. Το αληθές του λόγου επιβεβαιώνει και η τιμή των δύο μηχανημάτων, αφού υπάρχουν πολλά καταστήματα, τα οποία τα πωλούν ακριβώς το ίδιο... Από πλευράς software, και τα δύο είναι υπέροχα. Δεν είναι μυστικό ότι έχεις να διαλέξεις ανάμεσα στις δύο best-selling κονσόλες στον κόσμο. Τελικά, θα σου πρότεινα να προτιμήσεις ό,τι από τα δύο έχουν προτιμήσει οι περισσότεροι φίλοι σου. Ετσι, θα μπορείς να ανταλλάσσεις cartridges ή ακόμα και να έχεις πρόσβαση σε περιφερειακά...

ΑΠΟ Α500 ΣΕ Α1200



Αγαπητό περιοδικό PIXEL,

Είμαι ένας φανατικός αναγνώστης σου, που σε αγοράζω από το 3ο τεύχος. Τα κομπλιμέντα περί της ύλης σου περισσεύουν, γι' αυτό περνώ «στο ψητό».

1. Ενδιαφέρομαι για την Amiga 1200 και ήδη έχω μία Α500. Θέλω να αγοράσω ένα σκληρό δίσκο για την 500άρα. Υπάρχει κάποιος, που να είναι συμβατός και με την Α1200;

2. Εχω μία επέκταση μνήμης 0.5 MB. Γίνεται να μπει στην Α1200;

3. Εχω 2ο drive. Γίνεται να μπει στην Α1200;

4. Εχω εκτυπωτή STAR LC 100. Είναι συμβατός με την Α1200;

5. Σου στέλνω τους πρώτους 5 κωδικούς για το HISTORY LINE 1924–1918:

1–PULSE, 2–GOOSE, 3–SPORT, 4–BIMBO, 5–TEMPO.

Με εκτίμηση,

Νίκος Σκαφιδάς



Φίλε Νίκο,

1. Δυστυχώς, δεν υπάρχει σκληρός δίσκος, ο οποίος να είναι συμβατός ταυτόχρονα και με την Α1200 και με την Α500 (εκτός βέβαια, αν αναφερθούμε στην ακραία περίπτωση σκληρών δίσκων, οι οποίοι συνδέονται στην παράλληλη θύρα, λύση η οποία δεν εφαρμόζεται ευρέως στην Amiga). Στην Α500 θα χρειαστείς controller για το δίσκο, ενώ η Α1200 έχει ενσωματωμένο IDE. Για να αχρηστέψεις όσο το δυνατόν μικρότερο μέρος του εξοπλισμού, θα σου πρότεινα να αγοράσεις κάποιον AT BUS controller και δίσκο για την Α500 (για παράδειγμα, Alfa Data) και μετά να χρησιμοποιήσεις το δίσκο στην 1200. Να προτιμήσεις δίσκο άνω των 200 MB για τις ανάγκες της 1200, από αυτούς τελευταίας τεχνολογίας, χαμηλής κατανάλωσης (π.χ. Caviar Western Digital WD2xxx και Seagate ST2xxx).

2. Δυστυχώς, δεν υπάρχει τρόπος.

3. Φυσικά μπορεί να συνδεθεί.

4. Είναι συμβατός με κάθε υπολογιστή, ο οποίος έχει CENTRONICS παράλληλη θύρα, όπως φυσικά η Amiga, τα PCs, τα ST και FALCON κ.λπ. κ.λπ. κ.λπ.

5. Σε ευχαριστούμε πολύ.

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΣΤΑ ΓΥΜΝΑΣΙΑ



Αγαπητό PIXEL,

Είμαι ένας παλιός αναγνώστης σου (περίπου 4 χρόνων) και η γνώμη μου, όπως όλων, είναι ότι είσαι το καλύτερο περιοδικό στο χώρο. Είναι η πρώτη φορά που σου γράφω και έχω κάποια ερωτήματα:

1. Ποια είναι η διαφορά των εσωτερικών από τους εξωτερικούς σκληρούς δίσκους; Χρειάζονται πρόσθετα αξεσουάρ για να λειτουργήσουν (σε Α600);

2. Πόσα MB πιστεύετε ότι είναι ο ιδανικός σκληρός δίσκος για εμένα που ασχολούμαι με παιχνίδια και σκέφτομαι να ασχοληθώ με λίγο πιο σοβαρές εφαρμογές;

3. Εχει τίποτα παραπάνω η Amiga 500 από την Α600;

4. Με τι μπορώ να ασχοληθώ με την Amiga μου, εκτός από παιχνίδια; Παρακαλώ, προτείνετέ μου βιβλία και προγράμματα.

5. Μία απορία: Καταδικάζετε την πειρατεία εσείς, τα περιοδικά, και οι αγγελίες είναι γεμάτες από πειρατές!

6. Ξέρετε για την Πληροφορική στα γυμνάσια; Κάντε μια έρευνα να δείτε τι κατάσταση επικρατεί! Είναι τραγική!

Συγγνώμη για το μεγάλο γράμμα μου. Θα ήθελα όμως να απαντηθεί. Σας ευχαριστώ,

Πατσιογιάννης Νίκος

Βριλήσσια, Αττική



Φίλε Νίκο...

1. Ο εξωτερικός 3.5" είναι φθηνότερος στην ίδια χωρητικότητα, είναι πιο γρήγορος, τον βρίσκεις πιο εύκολα και σε μικρές (από 130MB και άνω) αλλά πολύ περισσότερο σε μεγάλες χωρητικότητες (420MB, 540MB 1GB κ.λπ.) και μπορείς να τον χρησιμοποιήσεις χωρίς ιδιαίτερες πατέντες σε πολλούς άλλους τύπους υπολογιστών... (Α4000, PC, Α500 με AT-BUS controller). Από την άλλη ο εσωτερικός 2.5" είναι πιο φθηνός στις πολύ μικρές χωρητικότητες (όπου τώρα πια οι 3.5" έχουν εξαφανιστεί) των 20-60MB και μπαίνει στην Amiga χωρίς καμία προσθήκη. Οι εξωτερικοί 3.5" απαιτούν εξωτερικό κουτί. Δυστυχώς στην Α600 δεν μπορείς να συνδέσεις εσωτερικό δίσκο 3.5" που θα αποτελούσε ιδανικό συνδυασμό...

2. Για την Α600 60-80MB είναι αρκετά για τις περισσότερες εφαρμογές και παιχνίδια, αρκεί να μην ασχοληθείς σε επαγγελματική βάση με animation, επεξεργασία ήχου, επεξεργασία εικόνας και να μην κρατάς όλα τα παιχνίδια στο δίσκο...

3. Μάλλον λιγότερο έχει η 500άρα, αφού (εκτός από την plus) έχει 1MB RAM και την έκδοση 1.3 του kickstart (το οποίο κρίνεται πρωτόγονο με τα σημερινά δεδομένα), δεν έχει controller για σκληρό δίσκο, δεν έχει έξοδο RF (για σύνδεση με τηλεόραση) ενώ η έξοδος σήματος VIDEO είναι μονόχρωμη (αντίθετα με την 600άρα που είναι έγχρωμη).

4. Χωρίς υπερβολή με τα πάντα! Multimedia (εδώ γίνονται θαύματα!) επεξεργασία κειμένου, ήχου και εικόνας, animation, προγραμματισμό, γραφικά, μουσική κ.λπ. Βιβλία προμηθεύεσαι από τα προγράμματα που χρησιμοποιείς, γιατί αλλιώς είναι δύσκολο να βρεις αυτό που θέλεις σε βιβλιοπωλεία στη χώρα μας...

5. 6. Δεν είναι άσχημη ιδέα, αν και έχουμε ήδη μια ιδέα. Οχι γενική μεν, αλλά έχω υπόψη μου ότι σε κάποια σχολεία οι μαθητές... παίζουν παιχνίδια! Αυτή τη στιγμή δεν είναι

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ



δυνατόν να γίνει μια τέτοια έρευνα, η οποία φυσικά θα δημοσιευόταν αν είχε ενδιαφέροντα αποτελέσματα (βλέπεις είναι ακόμα κατακαλόκαιρο) αλλά πιθανώς κάποια στιγμή να το κάνουμε.

A1200 AD-ONS



Αγαπητό PIXEL,

Είμαι ένας νέος αναγνώστης σου και είναι η πρώτη φορά που σου γράφω. Σκέφτομαι να αγοράσω έναν υπολογιστή και συγκεκριμένα την A1200.

1. Ποιο είναι το καλύτερο monitor για την A1200 και πόσο κάνει;

2. Ποιο είναι το πιο κατάλληλο δεύτερο drive για A1200 και πόσο κάνει;

3. Πόσα MB μνήμης χρειάζομαι για παιχνίδια και πόσα για προγράμματα;

4. Πόση μνήμη μπορεί να δεχτεί η A1200 χωρίς σκληρό δίσκο;

5. Είναι η A1200 η πιο γρήγορη Amiga και γιατί;

6. Το AGA chipset είναι το ενσωματωμένο στην A1200;

7. Νομίζεις ότι είναι καλή η αγορά μιας A1200;

8. Τελικά θα πουληθεί η Commodore;

Με αγάπη

Χρήστος Καλούδης



Φίλε Χρήστο,

1. Κάποιο multiscan όπως το 1942 ή 1950 ή 1960 της Commodore ή το MicroVitek ή έστω όποιο άλλο καλύπτει τις ίδιες συχνότητες με αυτά. Αν δεν θέλεις ανάλυση 640x512 χωρίς interlacing (και φυσικά και αρκετά μεγαλύτερες) μπορείς να αρκεστείς σε ένα απλό 1083, 1084, ή 1085 της Commodore ή το αντίστοιχο μοντέλο της Philips.

2. Ολα τα drives για A500 κάνουν, και οι τιμές τους (ανάλογα με την εταιρία) κυμαίνονται από 23 μέχρι 28.000 δραχμές.

3. Τα αρχικά 2 MB είναι αρκετά για όλα σχεδόν τα παιχνίδια, όμως για εφαρμογές σοβαρές θα χρειαστείς τουλάχιστον άλλα 2 στη χειρότερη περίπτωση. Σίγουρα τα 4 είναι μια μέση λύση, ενώ αν θέλεις να ασχοληθείς με γραφικά-animation με πολλά χρώματα τα 8MB ίσως να σε φτάσουν!

4. Ο σκληρός δίσκος δεν έχει σχέση με τη μνήμη που μπορείς να προσθέσεις στην Amiga 1200. Χωρίς accelerator μπορεί να δεχτεί συνολικά 10MB RAM (2 CHIP και 8 FAST), ενώ με accelerator 68030 το θεωρητικό όριο είναι της τάξης των Gigabytes φυσικής μνήμης... Πάντως ο μεγαλύτερος accelerator (σε αυτόν τον τομέα) δέχεται μέχρι 128MB RAM, δίνοντας συνολικά 130MB.

5. Οχι δεν είναι! Μάλιστα είναι πιο γρήγορη μόνο από τα μηχανήματα που βασίζονται στον 68000. A2500, A3000, A4000 είναι από αρκετά έως πολύ πιο γρήγορες, ενώ μπορεί κανείς να κάνει μια 500άρα ΠΑΡΑ ΠΟΛΥ ΠΙΟ ΓΡΗΓΟΡΗ από την A1200 (π.χ. 68030/50MHz). Μπορεί όμως να γίνει ακόμα πιο γρήγορη με διάφορους επιταχυντές ή έστω και την απλή προσθήκη FAST RAM.

6. Φυσικά... Νομίζω έχουμε αναφερθεί εκατοντάδες φορές σε αυτό.

7. Αν θέλεις να ασχοληθείς με λογιστικά πακέτα όχι! Φυσικά το πόσο καλή είναι εξαρτάται από τη δουλειά που θέλεις να κάνεις μαζί της... Νομίζω για εσένα είναι πολύ καλή.

8. Αυτή τη στιγμή που σου απαντώ, έχει κατά 99% πουληθεί, όμως δεν έχουν ανακοινωθεί ακόμα τα αποτελέσματα... Αναμένουμε αγωνιωδώς, όμως τίποτε δεν αλλάζει στην τακτική μας.

AMIGA ΜΕΣΩ PC ΣΕ VGA!



Αγαπητό PIXEL,

Αν και σε διαβάζω κάμποσα χρόνια, αυτή είναι η πρώτη φορά που σου γράφω. Αφήνω λοιπόν τα συγχαρητήρια και προχωράω στο ζουμί μιας και ο χώρος είναι πολύτιμος.

Εχω λοιπόν εδώ και 3 χρόνια ένα PC 286/16 με έγχρωμη οθόνη VGA. Πέρσι αγόρασα ένα S-NES και πριν δύο μήνες μια Amiga 500 (καλώς ή κακώς) και μπήκα στον κόσμο της. Οχι όμως για τα καλά μιας και αναγκάστηκα να την βάλω στο δωμάτιο του αδερφού μου όπου υπάρχει και η δεύτερη τηλεόραση του σπιτιού. Ξεφυλλίζοντας παλιότερα τεύχη του PIXEL και του PC MASTER έπεσα σε ένα τεστ που αναφερόταν (στο τεύχος 43 του PC MASTER για την ακρίβεια) στην TVFLEX VT 1500 που αναλαμβάνει να κάνει το PC τηλεόραση. Νωρίτερα είχα διαβάσει και για το TV modulator σε μια απάντηση στη στήλη της αλληλογραφίας του τεύχους 105.

Σκέφτηκα λοιπόν αν μπορώ να χρησιμοποιήσω την Amiga 500 με το VGA monitor μέσω της VT 1500 και ενός TV modulator. Πιστεύεις ότι θα πετύχει μια τέτοια σύνδεση; Θα μπορώ να χρησιμοποιώ προγράμματα και να παίζω παιχνίδια; Η ποιότητα θα είναι καλή; Αξίζουν τα λεφτά τους ή θα ήταν καλύτερα ένα Amiga monitor; Πες μου μερικά μοντέλα και τιμές. Θα κάνω καλά αν πουλήσω την 500 και πάρω μια A600; 'Η είναι τσάμπα ο κόπος;

Και τώρα μερικά παράπονα.

Πριν σου στείλω το γράμμα αγόρασα το τελευταίο PIXEL. Οπως σου έγραψα και πιο πάνω, έχω ένα S-NES. Με έκπληξη λοιπόν διαπίστωσα ότι υπάρχει μόνο ένα game review για S-NES και ένα για MegaDrive, ενώ αντίθετα άλλα δύο για Neo Geo. Μπορεί το NEO GEO να είναι μια σχετικά νέα κονσόλα όμως νομίζω ότι οι κάτοχοι S-NES, Mega Drive, Game Boy και Game Gear είναι πολύ περισσότεροι. Οπως βλέπεις δεν αναφέρομαι στο Master System (που επίσης έχω) ή στο NES γιατί θα μου δώσεις την κλασική απάντηση ότι είναι ξεπερασμένης τεχνολογίας. Οι κάτοχοι δηλαδή όλων αυτών των μηχανημάτων θα δίνουν 800 δραχμές για να βλέπουν ένα ή και κανένα game για την κονσόλα τους; Κάνε κάτι γι' αυτούς.

Ελπίζω σε απάντηση μόνο των αποριών μου (λόγω χώρου) αλλά λάβε υπόψη σου και τα παράπονά μου.

Με αγάπη

Μαγνησάλης Βαγγέλης



Αγαπητέ Βαγγέλη,

Οσον αφορά στο θέμα της κάρτας μετατροπής του PC σε TV θα σου πρότεινα να το ξεχάσεις... Αυτό σου το λέω, γιατί μέσα στο κείμενό σου αναφέρεις τη φράση "να χρησιμοποιώ και προγράμματα", κάτι το οποίο είναι φοβερά κουραστικό μέσα από την ποιότητα του σήματος ενός modulator. Το μόνιτορ είναι η καλύτερη λύση αναμφίβολα. Επίσης, σκέψου και το άλλο: θα πρέπει να έχεις υποχρεωτικά

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ



αναμμένο το PC σου για να χρησιμοποιείς την Amiga.

Στο θέμα της αλλαγής της A500 με την 600, δεν θα σου πρότεινα κάτι τέτοιο. Θα είχε μία λογική βάση να σκεφτόσουν την A1200, η οποία προσφέρει πάρα πολλά modes σε οθόνη VGA (συνδέεται απευθείας χωρίς τη μεσολάβηση του ενσωματωμένου modulator), ώστε να χρησιμοποιηθεί για εφαρμογές, ενώ τα παιχνίδια θα απαιτήσουν τη σύνδεση μέσω RF, SCART ή Composite Video με τηλεόραση ή PAL monitor.

Φυσικά, κάθε καλοπροαίρετη παρατήρηση ή συμβουλή σχετική με την ύλη του περιοδικού είναι καλοδεχούμενη, αφού και εμάς θα βοηθήσει να κάνουμε πιο εύκολα και πιο καλά τη δουλειά μας, αλλά και εσάς που θα έχετε ένα καλύτερο περιοδικό στα χέρια σας. Και όπως βλέπεις, δημοσιεύτηκε και αυτή - και όχι μόνο - η απάντηση στην ερώτησή σου.

Τέλος, τα παλιά τεύχη που αναζητάς (δεν αναφέρεις νούμερα), ίσως τα βρεις στο OMNI SHOP.

GAME GEAR



Αγαπητό PIXEL,

Συγχαρητήρια για την πλούσια ύλη σου. Θα ήθελα να μου δώσεις απάντηση σε μερικές ερωτήσεις:

1. Ποια είναι τα 5 καλύτερα παιχνίδια για Game Gear (όχι Beat'Em Up);

2. Τι κάνει το περιφερειακό Double Screen για το Game Gear;

3. Το TV Tuner του Game Gear πιάνει καλά τα τηλεοπτικά κανάλια ή κάνει χιόνια;

Ενας πιστός αναγνώστης σου,

Κώστας Μάνταρας



Αγαπητέ Κώστα,

1. NBA JAM - ALADDIN - FIFA SOCCER - MORTAL KOMBAT - DESERT STRIKE - JUNGLE BOOK και πάρα πολλά άλλα.

2. Πολύ απλά μεγεθύνει την οθόνη του Game Gear, και σου το συνιστούμε!

3. Το TV Tuner πιάνει πολύ καλά, εγγυημένα! Τα χιόνια κ.λπ. που αναφέρεις μπορεί να υπάρχουν, αλλά εξαρτώνται από την κεραία μόνο. Εξάλλου, υπάρχουν σε όλες τις φορητές τηλεοράσεις (ανάλογα, βέβαια, με τις συνθήκες και τη θέση) και δεν είναι θέμα του tuner.

ΔΙΑΦΩΝΙΕΣ



Αγαπητό PIXEL,

Αν και δεν αγοράζω συχνά PIXEL (έχω ένα 386DX, άρα έχω στραφεί στο PC MASTER), πού και πού πέφτει στα χέρια μου και το ξεφυλλίζω. Αφορμή για το γράμμα μου αυτό είναι η "φωνή ενός αναγνώστη" και συγκεκριμένα του κ. Στέφανου Σιόπουλου, που δημοσιεύτηκε στην αλληλογραφία του PIXEL Μαΐου.

Ο κ. Σιόπουλος, λοιπόν, διαμαρτύρεται για το χαρακτήρα "παιχνιδομηχανής" που τείνει να αποκτήσει η Amiga. Φυσικά, με το δίκιο του, αφού και από τον Τύπο έτσι παρουσιάζεται κυρίως, αλλά και οι εφαρμογές είναι λιγοστές. Παρ' όλα αυτά, θεωρώ ΑΠΑΡΑΔΕΚΤΟ και ΑΝΕΞΗΓΗΤΟ τον τρόπο με τον οποίο ο κ. Στέφανος αντιμετωπίζει τα PCs.

Εκπροσωπώντας ολόκληρο το User Group Amiga (πράγμα που σημαίνει ότι θα έπρεπε να ξέρει πέντε πράγματα), υποστηρίζει τα εξής: "Τα PCs έχουν αρχαϊκή αρχιτεκτονική – προϊστορικά τα ονομάζει– και είναι ανίκανα να υποστηρίξουν multimedia και άλλες σύγχρονες απαιτήσεις της Πληροφορικής." Κύριε Σιόπουλε, έχω δει multimedia σε PC και, πίστεψέ με, δεν έχουν να ζηλέψουν τίποτε από αυτά του Mac. Ανήκω σε ομάδα εργασίας του Πανεπιστημίου Κρήτης και δουλεύουμε επάνω σε project multimedia. Χρησιμοποιούμε έναν Mac, αλλά το επόμενο βήμα θα είναι η αγορά PowerPC και σίγουρα όχι Amiga. Τι είναι αυτό που τελικά κάνει τους Amiga users να ξεχωρίζουν από την "απρόσωπη μάζα (μα τι σας έχουμε κάνει επιτέλους) των PC users;" Μα τι άλλο; Η ασύστολη πειρατεία software που έχει γονατίσει στην κυριολεξία την αντίστοιχη παραγωγή διεθνώς! Να κλείσω λέγοντας (και υπενθυμίζοντας σε όσους το ξεχνούν) ότι δεν είναι δυνατόν ένα σύστημα του οποίου ο σκληρός δίσκος (όταν υπάρχει) έχει χωρητικότητα μερικών δεκάδων MBytes –όσο καλό και αν είναι– να έχει ελπίδες για σοβαρή σταδιοδρομία. Συμφωνώ και παραδέχομαι ότι το hardware μιας Amiga είναι καλύτερο από αυτό ενός PC, αλλά αυτό δεν σημαίνει τίποτε. Το αποτέλεσμα είναι που μετράει, δηλαδή το τι μπορεί να κάνει για εσένα. Διότι τι άλλο μπορεί να χωρέσει σε 40 MB σκληρό δίσκο εκτός από 5–6 παιχνίδια (ομολογώ, βέβαια, πολύ καλά παιχνίδια); Μήπως Multimedia; Δεν νομίζω. Τελευταία απάντηση στον κ. Σιόπουλο: Η τεχνολογία των PCs δεν είναι καθόλου παρωχημένη και μη σταυροκοπιέστε ακούγοντας ότι είναι το μέλλον. Οι επεξεργαστές της Intel σέρνουν πίσω τους την κατάρα της συμβατότητας με τα προηγούμενα μοντέλα και παρ' όλα αυτά τα καταφέρνουν μια χαρά και όχι μόνο (χαρακτηριστικό παράδειγμα ο 386DX). Για την εποχή του, σχεδιαστικό διαμάντι! Ρωτήστε κάποιον που ξέρει, να σας πει.

Το μέλλον είναι φωτεινό. (Τα Pentiums νικούν GMs στο σκάκι!) Κλείνω εδώ το γράμμα μου, επισημαίνοντας ότι δεν θα ήθελα να χαρακτηριστεί σαν ένα από αυτά που διαιωνίζουν τη μάχη μεταξύ PC – Amiga users.

Με σεβασμό στο πρόσωπο του κ. Σιόπουλου και εκτίμηση στους ανθρώπους του PIXEL,

Δημήτρης Τρυπάκης

Φοιτητής Η/Υ στο Πανεπιστήμιο Κρήτης

Υ.Γ.1: Επιχειρήματα του στιλ "χάρη στην Amiga έχουν οι PC users ποντίκι", "πώς νιώσατε το 1987 παίζοντας Defender of The Crown" μπορεί να είναι αληθή γεγονότα, αλλά δεν λένε τίποτε παραπάνω. Σήμερα, μία εφαρμογή ή παιχνίδι σε PC είναι καταδικασμένη σε αποτυχία χωρίς ποντίκι και αυτό είναι που μετράει. Προς τι τα μίση και η πικρία; Δεν καταλαβαίνω. Λες και φταίνε οι PC users για τα (όντως υπαρκτά) προβλήματα και την αναμφίβολα άδικη κατάσταση στην οποία βρίσκεται η Amiga σήμερα!

Υ.Γ.2: Εσκεμμένα δεν αναφέρομαι σε πλήθος πλεονεκτημάτων PC–Amiga, όπως π.χ. επεκτασιμότητα. Μη νομίζετε ότι δεν υπάρχουν όμως. Επίσης, έχετε υπόψη σας ότι οι PC users παγκοσμίως δεν είναι ανόητοι ή πρόβατα που αγοράζουν τα μηχανήματα χωρίς να έχουν δική τους άποψη για το τι κάνουν (αναφέρομαι στην "παράλογη ροπή των μαζών να υποστηρίζουν τα PCs"). Να τονίσω, τέλος, έντονα ότι δεν είμαι οπαδός των PCs και εχθρός της Amiga. Αν είχε βγει Amiga με 200 MB σκληρό δίσκο, 8 MB RAM, δυνατότητα επέκτασης και configuration –όπως εγώ τα θέλω– και προσιτή τιμή, δεν θα είχα τώρα PC. Να είστε βέβαιοι για αυτό. Εχω PC μαϊμού, όπως λέει και ο

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ



συντάκτης του PIXEL, αλλά αυτό μάλλον είναι πλεονέκτημα, εφόσον φυσικά τα εξαρτήματα είναι καλής ποιότητας και απόδοσης.

Υ.Γ.3: ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ: Να είμαστε Amiga–users αλλά όχι Amiga–φανατικοί, βλέποντας φαντάσματα και λέγοντας πράγματα που δεν ισχύουν.

! *Αγαπητέ Δημήτρη,*

Χαίρομαι ιδιαίτερα για το γράμμα αυτό που στέλνεις στο περιοδικό μας, πρώτον γιατί αποτελεί τρανή απόδειξη των μέχρι τώρα ισχυρισμών μας και δεύτερον γιατί θα μου δώσει την ευκαιρία να αναφερθώ και σε μερικά θέματα στα οποία δεν έχω ανφερθεί μέχρι τώρα.

Λοιπόν, συμφωνώ απόλυτα μαζί σου ότι οι PC users ούτε είναι δεύτερης κατηγορίας χρήστες ούτε δρουν σαν "πρόβατα" περισσότερο από άλλους. Δεν θεωρώ τον εαυτό μου πρόβατο, αφού είμαι κάτοχος μιας "μαϊμούς" ίδιας ράτσας με τη δική σου!

Το υπόλοιπο γράμμα σου, όμως, είναι τρανή απόδειξη της άγνοιας που διακατέχει τον "γύρω κόσμο" επί του τεράστιου θέματος που ονομάζεται Amiga! Δεν φταις εσύ για αυτό, σε δικαιολογώ απόλυτα. Δεν θα μπορούσες να κάνεις αλλιώς! Το λάθος ανήκει ολοκληρωτικά στον κατασκευαστή (Commodore), ο οποίος πέρα από τη δυνατότητά του να κατασκευάζει εκπληκτικό hardware δεν είχε καμία εμπορική ικανότητα και τη στιγμή που οι υπόλοιπες εταιρίες έπεσαν στη μάχη, ήταν μοιραίο να τη χάσει.

Στο θέμα των multimedia PCs, έχω να σου αναφέρω περιστατικό από έκθεση στη Γερμανία, το οποίο κατάφερε εν μέρει να κρατηθεί μυστικό, αλλά περιγράφει την όλη κατάσταση χωρίς να αφήνει περιθώρια παρεξήγησης. Γνωστή εταιρία PCs διαφημίζει το multimedia σύστημά της, το οποίο "παίζει" φοβερά animations, ταχύτατα wipes κ.λπ. στο περίπτερό της. Κάποιοι Amiga users και developers κάνουν βόλτα στο χώρο (εεε, έκθεση είναι...) και το μάτι τους "παίρνει" το σύστημα, το οποίο κάτι τους θυμίζει! Φέρνει λίγο προς SCALA και αρχίζουν να υποψιάζονται ότι το πρόγραμμα που χειρίζεται την παρουσίαση είναι απόλυτη αντιγραφή του SCALA. Ομως, το λάθος έγινε! Κάποιος λανθασμένος χειρισμός κάποιου υπεύθυνου και... ω!, εκ θαύματος η οθόνη του Workbench! Amiga 4000/040! Βούιξε το INTERNET! Πρόσφατα είχα μία συζήτηση στο Πανεπιστήμιο Αθηνών (από όπου, τη στιγμή που θα διαβάζεις το γράμμα, θα παίρνω πτυχίο Φυσικού) με το διευθυντή μιας ιδιαίτερα αξιόλογης εταιρίας ανάπτυξης εξειδικευμένων εφαρμογών, πάνω σε ένα project multimedia, το οποίο τελικά θα αναπτυχθεί σε PCs... Οταν ρώτησα γιατί επιλέγεται αυτή η πλατφόρμα και όχι κάποια άλλη, αφού έχει τις λιγότερες multimedia δυνατότητες, πήρα την αναμενόμενη πολύ κατατοπιστική απάντηση: "Το ξέρουμε πολύ καλά αυτό, αλλά τα περιθώρια κέρδους από την εγκατάσταση των μηχανημάτων θα ήταν πολύ μικρότερα αν χρησιμοποιούσαμε Amiga."

2000 frames/second υπόσχεται το Intuition, χωρίς να παραβιάζει κανείς τους κανόνες καλού προγραμματισμού του συστήματος - δηλαδή, με το multitasking ενεργό. Και ταυτόχρονα ήχος, 8-bit built-in ή 12 ή 16 σαν add-on.

Δεύτερο σημείο, στο οποίο κάνεις τρανό λάθος είναι το θέμα του σκληρού δίσκου. Μπορεί οι πολλοί Amiga users να έχουν μικρό δίσκο, αλλά αυτό δεν περιορίζει εσένα, αφού μπορείς να τοποθετήσεις οποιοδήποτε IDE δίσκο για PC. Συγκεκριμένα, αυτή τη στιγμή έχω 760 MB συνολική χωρητικότητα στην Amiga μου (transfer rate 2 MB/sec), αλλά προσανατολίζομαι στην αγορά ενός δίσκου του 1 GB... 10 MB είναι η συνολική μνήμη του συστήματος που χρησιμοποιώ αυτή τη στιγμή, αλλά αν ήθελα θα μπορούσα να την επεκτείνω ON-BOARD στα 130 MB! Φυσικά, κάρτα οθόνης 2 MB με ανάλυση οριζόντια μέχρι 1480 pixels και κατακόρυφη μέχρι 1024, κάρτα ήχου ιδιαίτερα ικανοποιητικής απόδοσης, blitter, συνεπεξεργαστή γραφικών (copper)... Δώρο σου δίνουν το λειτουργικό σύστημα (αλήθεια, στα PCs ποιο είναι το διαδεδομένο λειτουργικό σύστημα; Το MS-DOS; Γιατί, φυσικά, τα Windows 3.1 δεν κατατάσσονται στα λειτουργικά συστήματα!).

Το σύστημά μου χειρίζεται εικόνες σε πρόγραμμα επεξεργασίας με αρκετά καλύτερους ρυθμούς από το PC μου, το οποίο στοιχίζει περίπου τα ίδια χρήματα, ενώ είναι ιδιαίτερα πιο σταθερό (ποτέ crashes), εκμεταλλεύεται τις δυνατότητες του multitasking και, φυσικά, μπορεί να χρησιμοποιείται από πολλούς χρήστες ταυτόχρονα... (multiuser). Το κόστος του κάτω από 500.000 δρχ. (monitor multiscan included). Στο θέμα των μικροεπεξεργαστών δεν θα επεκταθώ... Οποιοσδήποτε, με την ελάχιστη γνώση του θέματος, μπορεί να κρίνει τις δύο σειρές: 680x0 και 80x86... Αρκεί να σου πω ότι η σειρά της Motorolla δεν έχει κανέναν 16-bit μικροεπεξεργαστή, ακόμα και ο 68000 έχει data και address registers των 32 bits. Στον τομέα της ταχύτητας, όταν εμφανιστεί ο 68040/66 (υπήρχε στις αρχικές ανακοινώσεις της Motorolla), ίσως να μην υπολείπεται σε υπολογιστική ισχύ του αντίστοιχου Pentium, ο οποίος φυσικά θα βρίσκεται μία γενιά πίσω από τον 68060 (εντάξει, αυτό είναι υπερβολή, αλλά κάποιοι θα μπορούσαν να το τοποθετήσουν ακόμα και έτσι)! Ομως, υπάρχει ένα πρόβλημα στη σειρά της Motorolla. Ο 68040 δεν περιέχει πλήρες σετ μαθηματικών συναρτήσεων με αποτέλεσμα να τις εξομοιώνει με εξωτερικές βιβλιοθήκες, γεγονός που τον "σκοτώνει" σε κάποιους μαθηματικούς υπολογισμούς (χάνει ακόμα και από τον αντίστοιχο 486 στον ίδιο τομέα), ενώ τον κάνει πραγματικά να πετάει σε μερικούς πιο απλούς. Για να σου δώσω μια ιδέα, όμως, της υπολογιστικής ισχύος των 680x0, ώστε να κάνεις τις πράξεις μόνος σου, ο 68040/25 MHz σημειώνει τις ίδιες επιδόσεις με έναν 486 σε συχνότητα μεταξύ 40 και 50 MHz! Ο δε 68060 αναφέρεται ότι θα επεξεργάζεται (σε διάφορα τμήματά του) 14 ή 16 εντολές ταυτόχρονα! Αυτό είναι τεχνολογικό θαύμα και θα δει το φως μάλλον μέσα στο 1994. Στο θέμα της επεκτασιμότητας κάνεις ένα ακόμη μεγάλο λάθος. Πώς τη μετράς; Δεν νομίζεις ότι θα έπρεπε να λάβεις υπόψη σου τα DMA κανάλια που προσφέρει κάθε σύστημα; Εχεις υπόψη σου ότι στην Amiga δεν υπάρχουν ποτέ conflicts;

Στο θέμα του Software δεν μπορείς να εκφέρεις γνώμη - δεν γνωρίζεις τι γίνεται στην Amiga... Αν είχες τη δυνατότητα να δεις τα ArtDepartment, Real 3D 2, Image FX, PageStream, WordWorth 3, Scala IC κ.λπ., θα άλλαζες γνώμη για την ποιότητα του PC software! Ξέρεις, τα multimedia στην Amiga

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ



έχουν περάσει στο στάδιο της δικτύωσης εδώ και αρκετό καιρό! InfoChannels πια, Multimedia λέγονταν πριν από πολλά πολλά χρόνια!

Θα ήμουν πολύ ικανοποιημένος αν το μέλλον άκουγε στο όνομα A5000. Η προσωπική μου εκτίμηση είναι ότι θα ήσουν και εσύ, αφού φαίνεσαι χρήστης που "ψάχνει" τα πράγματα.

Υπενθυμίζω αυτό που είπα και στην αρχή: Δεν φταις εσύ για όσα από τα παραπάνω δεν γνώριζες, αλλά η ανικανότητα της Commodore να τα προβάλλει. Ευελπιστώ όχι ότι το μέλλον θα αλλάξει, αλλά ότι θα παραμείνει ως έχει! Δεν έχω ανάγκη όλοι οι χρήστες να χρησιμοποιούν Amiga. Απλά, θέλω να έχω ένα σύστημα που πραγματικά με διασκεδάζει να το χρησιμοποιώ, μου προσφέρει τη μέγιστη δυνατή παραγωγικότητα και δεν θα σταματήσει να υποστηρίζεται και να εξελίσσεται.

Τρανό εμπόδιο το σημείο της πειρατείας, αλλά δυστυχώς επεκτείνεται και στα PCs με τον ίδιο ρυθμό. Πραγματικά, δεν διαφαίνεται λύση στον ορίζοντα, αφού και τα CDs αντιγράφονται με πολύ μικρό κόστος. Τελικά, ανάγεται σε πρόβλημα παιδείας... Πρέπει καθένας να συνειδητοποιήσει τι κάνει -τη στιγμή που χρησιμοποιεί ένα πειρατικό πρόγραμμα- για να εξαλειφτεί το πρόβλημα. Αλλά οι άνθρωποι δεν είναι τέλειοι...

Και κάτι τελευταίο... Τα παιχνίδια σε PCs είναι πολύ-πολύ πιο καλά! Σε κάποιους τομείς καλύτερα από αυτά στην Amiga.

Για να μην φανώ άδικος, πρέπει να αναφέρω ότι αδικημένος είναι και ο FALCON της ATARI, η οποία κατασκευάζει υπέροχα μηχανήματα και τα ξεχνά, αφού φαίνεται ότι μόνο παιχνιδομηχανές ξέρει να πουλάει. Δεν θα αναφερθώ σε μια τεράστια σειρά άλλων αξιόλογων συστημάτων που εξαφανίστηκαν... Οι αιτίες είναι παρόμοιες (Archimedes κ.λπ.). Από τους ανθρώπους του PIXEL αφιερωμένο σε αναγνώστες με άποψη!

AMIGA 600 ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ



Αγαπητό PIXEL,

Είμαι αναγνώστης σου εδώ και δυόμισι χρόνια και μπορώ να πω πως η ύλη σου είναι πολύ ικανοποιητική. Εχω μία Amiga 600 και θα ήθελα να σου κάνω τις εξής ερωτήσεις:

1. Μπορείς να μου πεις πόσο κάνει ένα modem για την Amiga και πού μπορώ να το βρω;

2. Σκέφτομαι να πάρω έναν Hard Disk γύρω στα 20 MB. Μπορείς να μου πεις έναν καλό και πού κυμαίνεται η τιμή του;

3. Εχω ακούσει ότι έχουν βγει games σε cartridge για την Amiga 600. Είναι αλήθεια; Αν ναι, πού μπορώ να τα βρω και πόσο κάνουν;

4. Επειδή στο μέλλον σκέφτομαι να ασχοληθώ με το σχεδιασμό γραφικών, ποιο computer θα μου πρότεινες για αυτόν τον τομέα: μία Amiga 4000 ή ένα PC 486 με SVGA;

5. Ποιο computer έχει καλύτερα γραφικά: η Amiga 1200 ή ο Falcon 030;

6. Ποια κονσόλα είναι καλύτερη, η Super Nintendo ή το Mega Drive;

Συγγνώμη αν σε κούρασα και εύχομαι να δημοσιευτεί το γράμμα μου.

Φιλικά,

Ενας pixelάτος αναγνώστης σου

!

Αγαπητέ φίλε,

Σε ευχαριστούμε και εσένα για τα καλά σου λόγια αν και στόχος μας είναι να είμαστε κάτι παραπάνω από ικανοποιητικοί. Και για να το πετύχουμε αυτό, μας χρειάζονται οι επευφημίες σας, αλλά πολύ περισσότερο τα παράπονά σας... Στα θέματα που σε απασχολούν τώρα:

1. Το Modem για Amiga δεν είναι μία ειδική συσκευή για Amiga, αλλά ένα απλό λιτό και συνηθισμένο εξωτερικό Modem και συνδέεται σε οποιονδήποτε υπολογιστή έχει μία εξωτερική σειριακή θύρα (συμβατό, Atari, Amiga, Mac κ.λπ.). Συνοδεύεται συνήθως από την τροφοδοσία του. Οι τιμές ποικίλλουν ανάλογα με τα χαρακτηριστικά τους. Ετσι, πρέπει να λάβεις υπόψη σου, αν θα έχει διόρθωση λαθών και συμπίεση (MNP, v42 κ.λπ.), καθώς και την ταχύτητα μετάδοσης δεδομένων (1200, 2400, 4800 κ.λπ.). Ως προς το θέμα της ταχύτητας, να ψάχνεις στα 2400 bauds, το οποίο θα στοιχίζει από 30 έως 50.000, ανάλογα με τα υπόλοιπα χαρακτηριστικά.

2. Να αρχίσεις καλύτερα να σκέφτεσαι για 85 MB (για να μη σου πω 110 ή 130 MB), αν σκοπεύεις εκτός από ένα παιχνίδι να βάλεις και κάτι άλλο στο σκληρό σου. Γιατί, όσο και να σου φαίνεται παράξενο, τα MB φεύγουν χωρίς να το καταλάβεις. Βέβαια, 20 MB στην Amiga χωράνε ό,τι χωράει στα 50 MB σε έναν συμβατό, αλλά παίρνει πια κανείς 50άρη δίσκο σε PC; Παραβλέπω την προτίμησή σου λοιπόν και σου αναφέρω ότι ο 85άρης έχει κάτω από 100.000 δρχ. Κάποια στιγμή, θα γίνει ένα συγκριτικό και θα βρούμε ποιος είναι ο καλύτερος. Μέχρι τότε, δεν μπορώ να σου προτείνω τίποτα, σε ό,τι αφορά τη μάρκα.

3. Είναι πολύ πιθανό να εμφανιστούν προγράμματα που να βρίσκονται σε cartridge και να συνδέονται στην PCMCIA slot της 600άρας, όμως εμείς δεν έχουμε ακούσει τίποτε ακόμα και σίγουρα δεν έχουν έρθει στην Ελλάδα ακόμη (θα το μαθαίναμε...).

4. Για να μη σκέφτεσαι πολύ, θα σου πω ότι για να φτιάξεις σε συμβατό ό,τι σου προσφέρει μία Amiga 4000, θέλεις πολύ περισσότερα χρήματα, όσο και αν αυτό σου φαίνεται παράξενο, με όλα αυτά τα "φτηνοεξαρτήματα" που κυκλοφορούν για PCs (true color S-VGA κ.λπ.). Και μην ξεχνάς το πολύ φτηνότερο software, που κυκλοφορεί στην Amiga, το οποίο συνήθως είναι και καλύτερο από αυτό των συμβατών...

5. Ούτε αυτό το σημείο χωράει συζήτηση: μπορεί η Amiga 1200 να μην έχει DSP και να είναι πιο αργή από τον Falcon, αλλά στον τομέα των γραφικών δεν υπάρχει σύγκριση. Τον νικάει κατά κράτος.

6. Οι δύο κονσόλες που αναφέρεις, όπως θα ξέρεις, είναι δύο βασικοί αντίπαλοι στο "παιχνίδι" του χώρου, με παραπλήσια χαρακτηριστικά. Αν θέλεις, λοιπόν, να διαλέξεις μία από τις δύο, καλό θα ήταν να διαλέξεις με βάση το software που έχουν και όχι τα θεωρητικά τεχνικά χαρακτηριστικά τους.

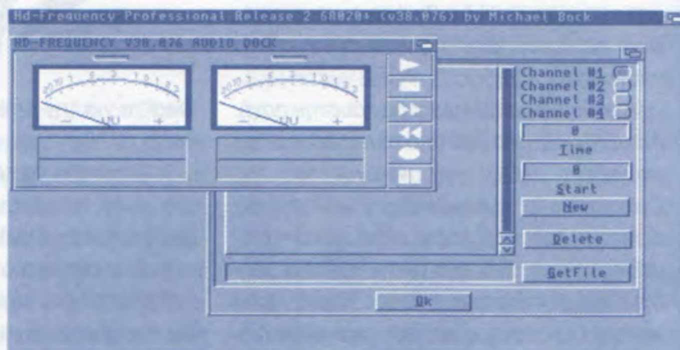
Χμ, αλήθεια, έλα ντε ποια είναι καλύτερη; Αυτό είναι ένα ερώτημα που θα πρέπει να θέσεις στον εαυτό σου. Εγώ πάντως θα σε συμβούλευα να δεις ποια κονσόλα έχουν οι φίλοι σου και να πάρεις την ίδια. Καταλαβαίνεις το λόγο, πιστεύω (ανταλλαγή κάποιων παιχνιδιών κ.λπ.).

Σε καμία περίπτωση δε μας κουράζουν τα γράμματά σας. Είναι ευχαρίστησή μας να τα διαβάζουμε.

Public Domain

Αυτόν το μήνα θα βρείτε παιχνίδια, utilities και πολλά χρήσιμα προγράμματα που λύνουν τα χέρια του απλού χρήστη. Τα προγράμματα βρίσκονται ήδη στις βιβλιοθήκες της CompuLink. Ραντεβού τον επόμενο μήνα.

• του Γ. Κακαλέτρη



HD Frequency Release 2, v38.076

(AMIGA)



Οσοι έχουν ασχοληθεί ερασιτεχνικά με το θέμα της επεξεργασίας ήχου στην Amiga θα έχουν σίγουρα υποστεί τους περιορισμούς της μνήμης, η οποία δεν επιτρέπει τη δημιουργία samples με μέγεθος μεγαλύτερο από το μεγαλύτερο συνεχές τμήμα της. Αυτό σημαίνει, για παράδειγμα, ότι σε μία Amiga 1200 με 2 MB RAM μπορεί να αποθηκευτεί πολύ μικρή διάρκεια ήχου.

Η λύση που προσφέρεται από τους επαγγελματικούς 16-bit sound samplers είναι η αποθήκευση του δείγματος στο σκληρό δίσκο, καθώς αυτό "συλλαμβάνεται" από τον sampler. Η μέθοδος αυτή ακολουθείται και από το HD Freq: Μπορεί να γράφει τα samples απευθείας στο δίσκο, με αποτέλεσμα η διάρκεια που μπορεί να καταγραφεί να περιορίζεται μόνο από τον ελεύθερο χώρο του.

Αυτό δε σημαίνει, όμως, ότι λύθηκαν όλα τα προβλήματα. Επειδή πρέπει να γράφονται τα κομμάτια στο δίσκο είναι πολύ πιθανό να "χάνονται" τμήματα του ήχου, ιδίως αν έχει ζητηθεί πολύ υψηλό sampling rate. Επίσης, λόγω έλλειψης υπολογιστικής ισχύος, σε πολλά μοντέλα Amiga δεν θα είναι δυνατή η εγγραφή με υψηλό sampling rate, αν και θεωρητικά το hardware την επιτρέπει.

Ομως το HD Frequency δεν αποτελεί μόνο recorder, αλλά και εργαλείο επεξεργασίας του ήχου, με μια μεγάλη ομάδα από εφέ καθώς και player, ο οποίος μάλιστα μπορεί να παίζει ταυτόχρονα μέχρι τέσσερα διαφορετικά κομμάτια από το δίσκο (ένα σε κάθε κανάλι της Amiga), αν βέβαια το επιτρέπει η CPU του συστήματος.

Είναι συμβατό με σχεδόν όλους τους 8-bit samplers της αγοράς, όμως απαιτεί το KickStart 2.0 (για την ακρίβεια, από 37.175 και έπειτα) και τουλάχιστον 0.5 MB FAST RAM.

Λόγω του ότι το HD Frequency ανήκει στα Shareware δεν δίνεται η πλήρης έκδοσή του αλλά μία επίδειξης, η οποία περιορίζει το μέγεθος των δειγμάτων στα 800 KB, δεν επιτρέπει μεγάλο μέρος των εφέ κ.λπ. Ωστόσο δουλεύει αρκετά καλά, ώστε να επιτρέπει την αξιολόγηση του HD Frequency.

DSound V1.40

(AMIGA)



Ενα απαραίτητο εργαλείο για όσους ασχολούνται με την επεξεργασία ήχου, πολύ καλή συνοδεία του HD Frequency, το DSound 1.40 μπορεί να παίζει ασυμπίεστα αρχεία ήχου IFF (8SVX) απεριόριστου μεγέθους, απευθείας από το σκληρό δίσκο του υπολογιστή.

Η κλήση του γίνεται από το CLI ή SHELL, ενώ μπορεί να καλέσει και αρχεία μέσω Workbench με τη βοήθεια του πλήκτρου SHIFT ή σαν default tool σε εικονίδιο. Ομως μια μεγάλη σειρά παραμέτρων δεν μπορούν να ρυθμιστούν με αυτόν τον τρόπο.

Μπορεί να χειριστεί μονοφωνικά αρχεία, όμως το παίξιμο γίνεται και στα δύο κανάλια ή αν θέλει ο χρήστης σε κάποιο συγκεκριμένο. Η διακοπή μπορεί να γίνει με CTRL-C ή μέσα από κλήση της γλώσσας AREXX.

Μπορεί επίσης να φανεί ιδιαίτερα χρήσιμο σε όσους ασχολούνται με προγραμματισμό σε γλώσσα C, αφού περιλαμβάνει source code για ανάγνωση αρχείων και παιξίματος από δίσκο. Ανήκει στην κατηγορία Public Domain και ο συγγραφέας του, Dave Schreiber, μπορεί να βρεθεί στην παρακάτω e-mail address: davids@cse.ucsc.edu...

Public Domain

XTrash 1.01
(AMIGA)

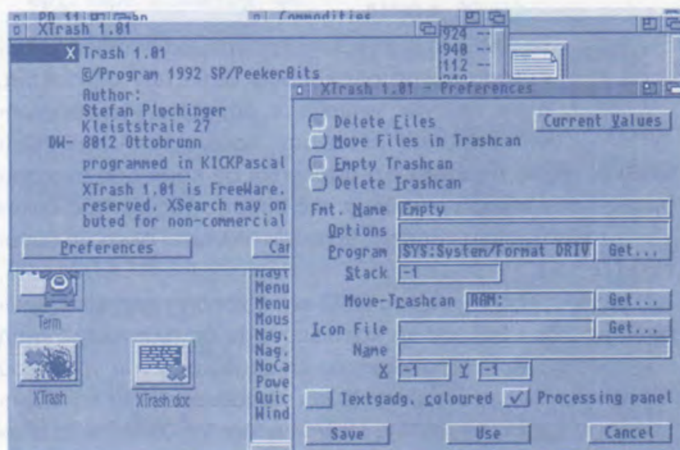


Οσοι έχετε χρησιμοποιήσει το δοχείο απορριμμάτων της Amiga θα έχετε προσέξει ότι πρόκειται για ένα απλό συρτάρι (directory), το οποίο συνοδεύεται από ένα εικονίδιο που το περιγράφει σαν σκουπιδοτενεκέ (τύπου trash). Αυτό σημαίνει πολλά.

1. Καταρχήν, τα αντικείμενα που "πέφτουν" μέσα του δεν διαγράφονται αυτόματα αλλά μόνο μετά την επιλογή Empty Trash, αφού μάλιστα εντοπιστεί το εικονίδιο του σκουπιδοτενεκέ και επιλεχθεί.

2. Αν μετακινηθεί σε αυτό ένα αρχείο ή directory από άλλο δίσκο, τότε το αρχικό θα αφεθεί στο σημείο όπου βρίσκεται και ένα αντίγραφό του θα τοποθετηθεί στο σκουπιδοτενεκέ. Αντί να ξεφορτωθούμε το ένα... αποκτήσαμε και δεύτερο.

Από ένα εργαλείο που χρησιμοποιείται για την αντικατάσταση του αρχικού σκουπιδοτενεκέ περιμένει κανείς κάτι παραπάνω από μία απλή διόρθωση των δύο ανωτέρω "bugs" και το XTrash προσφέρει αρκετές επιπλέον παραμέτρους. Καταρχήν, πρόκειται για appicon, το οποίο υποστηρίζεται από την έκδοση 37.175 του KickStart και έπειτα (2.04+). Επιτρέπει τη ρυθμιζόμενη λειτουργία του δοχείου απορριμμάτων, προσφέρει δείκτη για την εξέλιξη της διαγραφής-μεταφοράς, ενώ επιπλέον μπορεί να φορμάρει δισκέτες που σύρονται σε αυτό!



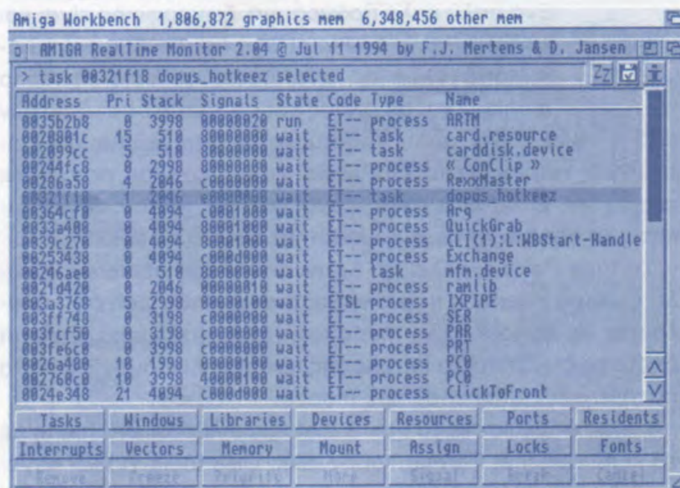
Μπορεί να χρησιμοποιηθεί και από το CLI (με μια σειρά παραμέτρων), αλλά και από το Workbench, ενώ οι ρυθμίσεις του μπορούν να πραγματοποιούνται με κουμπιά και μενού μέσα από το ίδιο το πρόγραμμα.

Το XTrash είναι δημιουργία του Stefan Plechinger σε γλώσσα Pascal και διατίθεται δωρεάν (Freeware).

Amiga Real Time Monitor V2.04
(AMIGA)



Ενα πρόγραμμα το οποίο κατασκοπεύει ό,τι συμβαίνει στο "εσωτερικό" της Amiga σας. Εντοπίζει αλλά και τροποποιεί τις διάφορες παραμέτρους όποιου κομματιού κώδικα τρέχει στην Amiga και ακόμα παραπέρα! Κάθε παράθυρο, οθόνη, βιβλιοθήκη, μονάδα κ.ά. παρακολουθούνται και μπορούν να διαγραφούν από το σύστημα. Η χρήση του είναι ιδιαίτερα απλή, αφού γίνεται μέσω του ποντικιού και με τη βοήθεια ενός μεγάλου αριθμού εύχρηστων gadgets, πάνω στο παράθυρό του. Οι μεγάλες λίστες αντικειμένων μπορούν να κινούνται με τη βοήθεια βελών. Παρέχονται αναλυτικές πληροφορίες για κάθε αντικείμενο, κάνοντας ιδιαίτερα εύκολη την παρατήρηση διάφορων συμβάντων στο σύστημά σας.



Συνεργάζεται με κάθε έκδοση του KickStart, αλλά απαιτεί τη βιβλιοθήκη arp.library v39+. Ανήκει στα Shareware και είναι δημιουργία των Dietmar Jansen και F.J. Mertens.

Public Domain

DMS User Interface V2.00

(AMIGA)



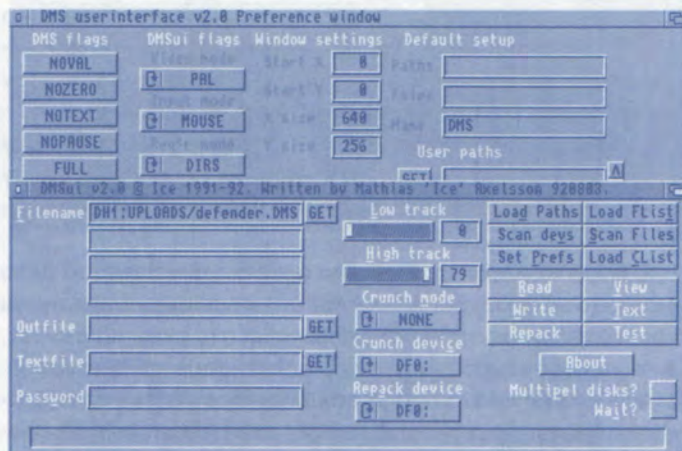
Το DMS, το πιο γνωστό πρόγραμμα συμπίεσης-πακεταρίσματος ολόκληρων δισκετών σε αρχεία, όπως πιθανώς γνωρίζετε, έρχεται σε μορφή χρησιμοποιήσιμη μέσα από γραμμή εντολών (CLI-SHELL). Αυτό σημαίνει ότι υπόκειται σε κάποιους περιορισμούς όσον αφορά στο θέμα της ευχρηστίας και της ευκολίας με την οποία ο χρήστης θα εκμεταλλευτεί όλες τις δυνατότητές του.

Η μεγάλη εξάπλωση του DMS και η χρήση του από ανθρώπους που δεν θέλουν να καταφεύγουν σε πληκτρολόγηση οδήγησε σε κάποιες απόπειρες δημιουργίας ενός γραφικού περιβάλλοντος μέσω gadgets και παραθύρων, πιο κατανοητού και εύχρηστου. Το DMS User Interface V2.00 σίγουρα αποτελεί την καλύτερη.

Σχεδόν κάθε παράμετρος του DMS 1.03 και 1.11 είναι δυνατόν να ρυθμιστεί μέσα από αυτό, ενώ η οργάνωσή του είναι υποδειγματική.

Λόγω της ομοιότητας των διάφορων εκδόσεων του DMS, το DMSUI μπορεί να χρησιμοποιηθεί ακόμα και με την έκδοση 2 του συμπιεστικού.

Συνοδεύεται από αναλυτικό εγχειρίδιο, ώστε ακόμα και κάποιος νέος χρήστης να κατανοήσει τη χρήση του DMS.



Ο δημιουργός του, Mathias Axelsson, το τοποθετεί στην παγκόσμια βιβλιοθήκη των Public Domain και αποτελεί must για όλους τους χρήστες του DMS.

FLAIR PAINT

(ATARI)



Ενα πολύ καλό πρόγραμμα ζωγραφικής είναι και το Flair Paint. Το Flair Paint δουλεύει άψογα κάτω από όλες τις αναλύσεις σε color ή mono monitor, και σε όλους τους τύπους υπολογιστών 520 ή 1040. Είναι πολύ χρήσιμο πρόγραμμα, μια και λειτουργεί παρέχοντας φοβερές ευκολίες και σαν desk accessory. Ετσι, ενώ εσείς εργάζεστε με κάποιο άλλο πακέτο, μπορείτε να το ενεργοποιήσετε από το desktop.

Το Flair Paint εκτελεί τις λειτουργίες του μέσω ενός πολύ φιλικού interface με icons και menu. Κάθε icon σας προτρέπει σε κάποιο άλλο menu icon ή σε text menu και έτσι έχετε τη δυνατότητα εκτέλεσης κάποιας λειτουργίας με το πάτημα ενός πλήκτρου του mouse.

Μόλις φορτώσετε το Flair Paint εμφανίζεται ένα menu με τα εξής options: Format floppy disk, Disk tools για να κάνετε load, save, delete rename, directories κ.ά., Pen tools and fonts για να ρυθμίσετε το μέγεθος του pen του cursor και να επιλέξετε γραμματοσειρά (italics, bold, underline κά). Στη συνέχεια έχουμε τα εργαλεία cut, edit, paste την color palette για την επιλογή χρωμάτων. Τον πίνακα σχεδίασης πάνω στον οποίο θα ζωγραφίσετε με διάφορα εργαλεία που θα κάνουν τη ζωή σας ευκολότερη. Το viewer για να βλέπετε τις δημιουργίες σας. Τα grid lock και zoom, τον τύπο γραφής (line, continuous lines κ.λπ.), τον τύπο brush, και τέλος τα fill tools.

Με το Flair Paint μπορείτε να επεξεργαστείτε αρχεία τύπου Canvas (img), να φορτώσετε screens, patterns, brushes, fonts, έως και notes!! Ενα αρκετά ευέλικτο και απαραίτητο πρόγραμμα ζωγραφικής, το οποίο ανήκει και αυτό στην κατηγορία των Shareware και υπάρχει στις βιβλιοθήκες της CompuLink για τον Atari με το όνομα Flair.

SOFTWARE



COMPUTER μαθήματα για μαθητές και φοιτητές. ΣΕΜΙΝΑΡΙΑ για ενηλίκους (βραδινά). SAPPHO SOFT. Πληροφορίες: 8981306, Μπότσαρη 9, Γλυφάδα.

***** EKTOR-SOFT *****

AMIGA-PC SOFTWARE. Τεράστια συλλογή GAMES - UTILITIES, συνεχής ανανέωση από ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ. ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ από 5.000 δρχ.! Τώρα και σε ΒΙΝΤΕΟΚΑΣΕΤΑ!!! ΤΑΧΥΤΑΤΗ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ - παράδοση ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ στο σπίτι χωρίς επιβάρυνση. ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΔΩΡΕΑΝ! ΔΙΣΚΕΤΕΣ 3.5 ιντσών από 98 δρχ. ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ HARDWARE:

Amiga 1200: 115.000 δρχ.
Amiga 600: 67.000 δρχ.
Amiga CD 32: 110.000 δρχ.
Videobackup System: 15.000 δρχ.

Επίσης, ΑΓΟΡΕΣ - ΠΩΛΗΣΕΙΣ - ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ computers και περιφερειακών. ΚΑΨΟΥΛΗΣ ΕΚΤΟΡΑΣ, ΟΥΙΛΙΑΜ ΚΙΝΓΚ 21, Π. ΚΟΛΙΑΤΣΟΥ, ΑΘΗΝΑ. Τηλ. (και fax): 8612475.

PC GAMES + UTILITIES. Ολοι οι τελευταίοι τίτλοι σε προγράμματα και παιχνίδια. Game + Disk = 500 δρχ. Τώρα παραλαβές κάθε εβδομάδα από τρία γκρουπ. Συνδρομή σε tape. Αντικαταβολές παντού, παράδοση κατ' οίκον. Πολυχρονίου Μίμης, Μ. Μπότσαρη 17, Αιγάλεω. Τηλ.: 5983717, 5987587.

AMIGA GAMES + UTILITIES. Ολα τα τελευταία παιχνίδια και προγράμματα. Game + Disk = 300 δρχ. Αντικαταβολή παντού. Παράδοση κατ' οίκον. Πολυχρονίου Μίμης, Μ. Μπότσαρη 17, Αιγάλεω. Τηλ.: 5983717, 5987587.

Φίλοι της AMIGA, εσείς που πουλάτε παιχνίδια δεν χρειάζεται να πηγαίνετε πια στους ΠΕΛΑΤΕΣ μας για να πάρετε ΦΘΗΝΗ συνδρομή. Ελάτε κατευθείαν σε μας. Τηλεφωνήστε στο ΛΟΥΗ στο 7221531. Γιατί γίνεστε οι καλύτεροι μόνο αν συνεργάζεστε με τον πιο γρήγορο. Λοΐζος Λοΐζος, Αναλήψεως 15, Βύρωνας.

AMIGA ROCKY CLUB. Ολα τα τελευταία προγράμματα με 250 δρχ. ΔΩΡΕΑΝ ηλεκτρονικός κατάλογος. ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ ΠΑΡΑΔΟΣΗ. Μπρατσής Νικόλαος, Ασπασίας 11, Ν. Ηράκλειο. Τηλ.: 2820178 (απογευματινές ώρες).

PC games + utilities = 250 δρχ. Tape: 2.500 δρχ. full. Amiga games + utilities = 150 δρχ. Αναγνωστόπουλος Κώστας, Ιππόνακτος 16, Νίκαια. Τηλ.: 5314051.

***** AMIGA MEGA SOFTWARE *****

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ 50 δρχ. και επιλεκτικές. Diskgames 250 δρχ. Πανελλήνιες αντικαταβολές. ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΠΙΤΙ. ΔΩΡΟ ΕΚΠΛΗΞΗ ΣΕ ΟΛΟΥΣ. Παναγιωταρέας Πάνος, Λεβαδείας 5, Αμπελόκηποι. Τηλ.: 7779986 (Πάνος) - 2318464 (Σούλα).

AMIGA VISION CLUB. GAMEDISK 250. Συνδρομή 50 δρχ. ΔΩΡΕΑΝ παράδοση σπίτι. ΔΩΡΕΑΝ κατάλογος. ΓΡΗΓΟΡΕΣ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ επαρχίας. Αλεξανδρόπουλος Διονύσιος, Ευζώνων 119, Χαλάνδρι. Τηλ.: 6847653.

***** Πετρούπολη - Amiga - Software *****

* Top games - demos - utilities.
* Gamedisk 250.
* Καθημερινή ανανέωση.
* Ταχύτατο δίκτυο αντικαταβολών σε όλη την Ελλάδα.
* Super συνδρομή 150 disks 5.000.
* Συνδρομές σε βιντεοκασέτα.
* Videobackupsystem 10.000.
* Δωρεάν κατάλογος.

Στεργίου Βασίλης, Μακαρίου 82, 131 23 Ν. Λιόσια. Τηλ.: 5012307.

AMIGA. 30 ελληνικά: πελατολόγια, ετικετογράφοι, αποθήκη, ταμειακής, έσοδα-έξοδα, ΦΩΤΟΓΡΑΦΩΝ. Σκληροί 1200, SAMPLER, MIDI, VIDEODIGI, VIDEOBACKUP. SERVICE. ΙΑΚΩΒΟΣ, τηλ.: 6852730.

AMIGASTATIONPD: A500 - 1200: Utilities, Demos, Ham - Ham8 Pics, Music, Demomaker2 (ελλ. οδηγίες), Fredfish, VIDEOCOLLECTION (γάμοι, εκδηλώσεις), SOUNDRECKER (15 disks - ελλ. οδηγίες), VIDEOBACKUP (ελλ. οδηγίες), Hackingtools, Crunchers, Hardware αντιγραφικά, κλειδωτήρια, τροφοδοτικά. Θεόφιλος. Τηλ.: 8617222 (7-9 μ.μ.).

*** ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ AMIGA CLUB ***

Εχουμε όλα τα ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ και UTILITIES για AMIGA!!! Παράδοση ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ, αντικαταβολές ΠΑΝΤΟΥ!!! Αντωνόπουλος Μανόλης, Ελλης 131. Τηλ.: 5743080.

AMIGA SOFTWARE:

Παράδοση ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ - ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ - ΔΩΡΕΑΝ.

Ταχύτατη εξυπηρέτηση περιοχών πλησίον σταθμών ΗΣΑΠ. Αντικαταβολές - Συνδρομές. Παλαιοδήμος Αρης, Ζερβουδάκη 56. Τηλ.: 8315442.

ATARI ST/TT/FALCON: ΟΛΟΙ ΟΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ ATARI ΥΠΟΣΤΗΡΙΖΟΝΤΑΙ ΑΠΟ ΕΜΑΣ, ΠΛΗΡΗΣ ΣΕΙΡΑ SOFTWARE, ΠΑΝΩ ΑΠΟ 5.000 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΚΑΙ ΣΥΝΕΧΗΣ ΑΝΑΝΕΩΣΗ ΑΠΟ ΕΥΡΩΠΗ: UTILITIES, ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ, GAMES, MIDI, ΣΤΙΣ ΤΕΛΕΥΤΑΙΕΣ VERSIONS ME ΟΔΗΓΙΕΣ. ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΠΑΝΤΟΥ. ΔΕΧΟΜΑΣΤΕ ΚΑΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ. ΓΙΑΝΝΗΣ - ΤΑΚΗΣ ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ. ΤΗΛ.: 6817379. ΤΩΡΑ ΚΑΙ TOS 2.06 ΣΕ EPROMS ΓΙΑ ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ STE!

***** DIGITAL PC *****
Gamedisk = 350, Applicationdisk = 450, σε επώνυμες δισκέτες!! - Δωρεάν πλήρης ενημερωμένος κατάλογος σε LASER εκτύπωση. - Ταχύτατο δίκτυο αντικαταβολών.
- 100% αξιοπιστία στην εγγραφή των προγραμμάτων.
- Συνδρομές σε Streamer, DAT 4 mm, δισκέτες.
- Ενισχυμένη ταχυδρομική συσκευασία.
- Ταχυδρομική θυρίδα (Τ.Θ. 53034, Ν. Ιωνία Τ.Κ. 142 10). Μάρρης Αγγελος. Τηλ.: 2876306 - 2876251.



***** DIGITAL AMIGA *****
Τώρα με πολύ χαμηλότερες τιμές: Gamedisk = 250, Applicationdisk = 300, σε επώνυμες δισκέτες!!
- Δωρεάν πλήρης ενημερωμένος κατάλογος σε LASER εκτύπωση.
- Η μεγαλύτερη συλλογή: 12.000 disks!!
- Ταχύτατο δίκτυο αντικαταβολών.
- Καινούριες παραλαβές για A1200.
- 100% αξιοπιστία στην εγγραφή.
- Ενισχυμένη ταχυδρομική συσκευασία.

Μάρρης Αγγελος, Τ.Θ. 53034, Ν. Ιωνία 142 10. Τηλ.: 2876306 - 2876251.

IRON SOFT - AMIGA GAMES:
ΕΓΓΥΗΜΕΝΗ εγγραφή σε επώνυμη μόνο με 250 (150) δρχ. Δωρεάν κατάλογος. Ταχεία παραλαβή. Γκούτσης Δημήτρης, Νικοτσαράς 6, Αγ. Κωνσταντίνος, 412 23 Λάρισα. Τηλ.: (041) 288704.

MIRACLE SOFTWARE. AMIGA GAMES, UTILITIES.
Ποιότητα, ταχύτητα, παράδοση αυθημερόν. Αντικαταβολές σε όλη την Ελλάδα. Miracle Software, Τ.Θ. 31304, 100 35 Αθήνα. Τηλ.: 6432279.

COMMODORE 64
Πωλούνται παιχνίδια κασέτα - Δισκέτα. Τιμές καταπληκτικές. Χιλιάδες τίτλοι. Πωλούνται PCs, JOYSTICKS, MOUSE. Πετράκης Μιχ. Φοίνικος 10, Πειραιάς. Τηλ.: 4181420.

GREEKLINE AMIGA. Τα πάντα για την Amiga. GAMES - DEMOS - UTILITIES. Τώρα παράδοση και με MODEM. 2 φορές την ΕΒΔΟΜΑΔΑ. ΑΜΕΣΗ ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΙ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ. ΤΙΜΗ ΕΚΠΛΗΞΗ. ΟΛΟ το 24ωρο. Νίκος, τηλ.: 2813714, 2822141.

AMSTRAD 6128:
Παιχνίδια από 200!!! Ζητήστε το νέο κατάλογο της αληθινά πλουσιότερης συλλογής στην Ελλάδα. Εφαρμογές. Παράδοση στο σπίτι. Αυγουστής Τατάκης, Χρυσολωρά 10, Λ. Αλεξάνδρας. Τηλ.: 6410640.

AMIGA:
Game + Verbatim = 250!!! Ασυναγώνιστες προσφορές για ποσότητες. Συνδρομή = 50 δρχ. Εγγυημένη εγγραφή. Δισκέτες = 85 δρχ. Παράδοση στο σπίτι. Αυγουστής Τατάκης, Χρυσολωρά 10, Λ. Αλεξάνδρας. Τηλ.: 6410640.

KS AMIGA CLUB.
GAMEDISK 200 δρχ. Φθηνές συνδρομές. Αντικαταβολές παντού. Κώστας - Σπύρος. Καστρίτης Κώστας, Δερβενακίων 19, 201 00 Κόρινθος. Τηλ.: (0741) 85546.

CD CLUB προσφέρει περιφερειακά, δισκέτες, drives, SoundBlaster, PC 386, 486, Amiga, επεκτάσεις, όλα σε φανταστικές τιμές. Επίσης, μουσικά CDs, heavy, techno, από 1.000 δρχ. Σπύρος, τηλ.: 8325006.

AMIGA-PC SOFTWARE CITY. Ολα τα GAMES ΑΠΟ ΤΟ 1988 ΚΑΙ ΕΠΕΙΤΑ. ΣΥΝΕΧΗΣ ΕΝΗΜΕΡΩΣΗ ΑΠΟ ΤΟ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ. GAMEDISK (VERBATIM) - 250 δρχ. Παράδοση εντός 24 ωρών κατ' οίκον για ΑΘΗΝΑ - ΕΠΑΡΧΙΑ!!! Manuals - λύσεις - Tips. ΣΑΚΗΣ, τηλ. (+fax): 9881255 (10:00-14:00, 17:00-20:30).

ΚΑΡΤΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Θα ήθελα να εγγραφώ συνδρομητής στο περιοδικό PIXEL (11τεύχη).
Τιμή τεύχους: 800 δρχ.

- ❑ ΙΔΙΩΤΗΣ 7.900 δρχ.
- ❑ ΦΟΙΤΗΤΗΣ 7.000 δρχ. (Αρ. Δελτ. Φοιτ. Ταυτ. ....)
- ❑ Ν.Π.Δ.Δ. ή ΕΤΑΙΡΙΑ ή ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ 12.000 δρχ.
- ❑ Έστειλα την επιταγή Νο .... με το ποσό των ....δρχ.
- ❑ Χρεώστε το ποσό των .... στην κάρτα μου

❑ VISA ❑ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ
❑ MASTERCARD ❑ DINERS
❑ EUROCARD

(Αριθμός κάρτας......................................Ημ/νία λήξεως..................)

ΕΚΠΤΩΣΗ 10%

Υπογραφή ....

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....

....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ....

....

Τ.Κ. ....

ΤΗΛΕΦΩΝΟ ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ.....................................ΗΛΙΚΙΑ ....

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΝΑ ΑΡΧΙΣΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ Νο ....

ΚΑΡΤΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Τώρα μπορείτε να μάθετε περισσότερα για τις εταιρείες, τα προϊόντα και τις υπηρεσίες που διαφημίζονται στο PIXEL, εντελώς δωρεάν και χωρίς καμιά υποχρέωσή σας.
Το μόνο που έχετε να κάνετε, είναι να σημειώσετε με κύκλο τον αριθμό σελίδας που σας ενδιαφέρει, να συμπληρώσετε το κουπόνι και να το ταχυδρομήσετε στη διεύθυνση του περιοδικού. Το Τμήμα Εξυπηρέτησης Αναγνωστών αναλαμβάνει, για λογαριασμό σας, όλα τα υπόλοιπα. Μέσα σε λίγες μέρες, θα σας έχουν σταλεί απο τις αντιπροσωπίες οι πληροφορίες που ζητάτε.

ΑΡ. ΤΕΥΧΟΥΣ ____________________

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ____________________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________________

Τ.Κ. ____________ ΤΗΛΕΦΩΝΟ ____________

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ____________________

ΕΧΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ____________________

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81
82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97
98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113
114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129
130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145
146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161
162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177
178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193
194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε την αγγελία σας στον παρακάτω πίνακα. Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Στο διάστημα που μεσολαβεί ανάμεσα σε δύο λέξεις, αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά, χρησιμοποιώντας κεφαλαία, μόνο για κάποιες λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Σε περίπτωση που κάποια αγγελία είναι γραμμένη ολόκληρη με κεφαλαία, θα δημοσιεύεται με πεζά, ή θα επιβαρύνεται με προσαύξηση 50%.

Αγγελίες μέχρι 15 λέξεις χρεώνονται 5.000 δρχ. έκαστη. Για κάθε λέξη επιπλέον το κόστος επιβαρύνεται με 500 δρχ. Οι αγγελίες με πλαίσιο και φόντο επιβαρύνονται με αύξηση κατά 100% της αρχικής τους τιμής, ενώ, αγγελίες που ξεχωρίζουν απ' όλες τις άλλες, κατά 400%.

Στείλτε τις αγγελίες σας μέχρι τις 10 του μήνα που προηγείται (σφραγίδα ταχυδρομείου) από αυτόν που θα κυκλοφορήσει το τεύχος, στο οποίο θέλετε να δημοσιευθούν. Το κουπόνι πρέπει να συνοδεύεται απαραίτητα από ταχυδρομική επιταγή που να καλύπτει το ποσόν.

Προς το περιοδικό PIXEL (τμήμα αγγελιών) Λ. Συγγρού 44, ΤΚ 117 42 Αθήνα

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ

- ☐ **Computers**
- ☐ **Software**
- ☐ **Περιφερειακά**
- ☐ **Γενικά**

Σημειώστε με x το τετράγωνο της κατηγορίας που επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ____________________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________________

ΚΟΣΤΟΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ ____________ ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ ________ ΤΗΛ. ____________

ΑΡΙΘ. ΤΑΧΥΔΡ. ΕΠΙΤΑΓΗΣ ____________ ΗΜ/ΝΙΑ ____________

❑ Χρεώστε το ποσό των..............δρχ. στην κάρτα μου ❑ VISA ❑ MASTERCARD ❑ EUROCARD ❑ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ

Αριθμός κάρτας.. Ημ/νία λήξεως......................

Υπογραφή..

1.

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ

COMPUPRESS ΑΕ

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

2.

ΤΜΗΜΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

COMPUPRESS ΑΕ

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

3.

ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

COMPUPRESS ΑΕ

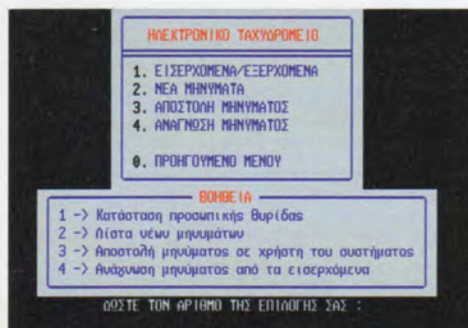
ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

ΑΝΑΖΗΤΑΤΕ ΤΗΝ ΙΔΑΝΙΚΗ ΓΡΑΜΜΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ!

... ΕΧΕΤΕ ΚΑΘΕ ΛΟΓΟ ΝΑ ΤΗΝ ΑΠΟΚΤΗΣΕΤΕ, ΣΗΜΕΡΑ

ΚΑΙ ΤΩΡΑ ΣΥΝΔΕΣΗ ΜΕ ΤΟ INTERNET
Ζητήστε περισσότερες πληροφορίες

CompuLink
Basic Pack



ELECTRONIC MAIL



DOWNLOADING SOFTWARE

Το πακέτο συνδρομής **BASIC PACK** σάς συνδέει τώρα με τις πιο σύγχρονες υπηρεσίες Επικοινωνίας και Υποστήριξης της CompuLink. Έτσι, 24 ώρες το 24ωρο, έχετε αυτό που ζητάτε: Απεριόριστη Ελευθερία στην Επικοινωνία σας!

- Real time επικοινωνία
- Το πιο αξιόπιστο, γρήγορο και αδιάλειπτο ηλεκτρονικό ταχυδρομείο.
- Μοναδικές δυνατότητες downloading software από μιά μεγάλη σειρά CD-ROM.
- On Line τηλεαγορές.
- Συναναστροφές και συζητήσεις on-line

Αποκτήστε σήμερα το **BASIC PACK**, το βασικό πακέτο συνδρομής της CompuLink, με μηνιαίο κόστος 3.000 δρχ.

Η ΑΠΟΛΥΤΗ ΕΛΕΥΘΕΡΙΑ ΤΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΣΑΣ ΣΤΗΡΙΖΕΙ ΤΗΝ ΕΠΙΛΟΓΗ ΣΑΣ!

Για περισσότερες πληροφορίες ή για την αποστολή αίτησης εγγραφής συνδρομητή, ταχυδρομήστε το κουπόνι ή τηλεφωνήστε μας.

COMPULINK HOTLINE
Τηλ.: 9225520, κ. Ράπτη

ΚΟΥΠΟΝΙ ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ & ΑΙΤΗΣΗΣ ΕΓΓΡΑΦΗΣ

Προς **COMPULINK** ON-LINE INFORMATION SERVICES Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

ΕΠΩΝΥΜΟ.................... ΟΝΟΜΑ ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ.................... ΤΥΠΟΣ Η/Υ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.................... Τ.Κ. .... ΤΗΛ.: .... ΗΛΙΚΙΑ: ....



EMPIRE SOCCER



Το Mundial '94 είναι πια παρελθόν. Οι Βραζιλιάνοι είναι παγκόσμιοι πρωταθλητές, εμείς καταφέραμε να κάνουμε μερικά από τα ρεκόρ της διοργάνωσης και ...η ζωή συνεχίζεται. Τελευταίοι απόηχοι της παγκόσμιας φιέστας του ποδοσφαίρου που φτάνουν στα αυτιά μας, τα soccer computer games.







Το Empire Soccer, από την Empire Software (κατά το Sensible και Sierra), αποτελεί μία από τις δημιουργίες που είδαν το φως με την ευκαιρία της διοργάνωσης, η οποία φυσικά είναι το κύριο θέμα του. Με ένα γρήγορο πέρασμα από τα μενού, ο παίκτης ανακαλύπτει τους τρόπους με τους οποίους μπορεί να το "χρησιμοποιήσει" (μονό, διπλό, τουρνουά) και, αφού κάνει τις επιλογές του, έρχεται στο στήσιμο της ομάδας του. Εδώ συναντάμε έναν πρωτότυπο τρόπο απεικόνισης του συστήματος με το οποίο κατεβαίνει η 11άδα, με μια απεικόνιση υπό προοπτική του γηπέδου και των 22 παικτών, η οποία φυσικά αλλάζει ανάλογα με το σύστημα (532, 442, 433, 244, 424). Από την ίδια οθόνη καθορίζεται ο χρόνος του παιχνιδιού και ο τύπος σουτ των παικτών. Με την είσοδο των παικτών στον αγωνιστικό χώρο έρχεται μια πολύ ευχάριστη έκπληξη: τα γραφικά του Empire Soccer κατατάσσονται ανάμεσα στα κορυφαία της κατηγορίας. Το στιλ τους είναι "καρτουνίστικο" και τα γεγονότα του παιχνιδιού συχνά συνοδεύονται από μικρά "σποτ" στο κάτω μέρος της οθόνης.

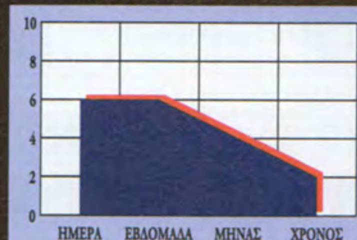
Η κίνηση είναι πάρα πολύ ομαλή και γρήγορη, ενώ τα sprites αρκετά μεγάλα, όμως οι διαστάσεις του γηπέδου δεν συμβαδίζουν, με αποτέλεσμα να υπάρχει πολύ μικρός χώρος για ανάπτυξη, αν και έχουμε δει ότι όλα τα top hits ακολούθησαν την αντίστροφη συνταγή. Η μπάλα δεν κολλά ολοκληρωτικά στα πόδια του παίκτη, όμως δεν αφήνεται και εντελώς ελεύθερη όπως π.χ. σε GOAL!, Sensible Soccer και Kick Off. Περιορισμένη είναι και η ελευθερία στα σουτ. Θετικά στοιχεία τα τζαρτζαρίσματα και οι κινήσεις του τερματοφύλακα, ενώ αντίθετα παράλογη φαίνεται η διαφορά ταχύτητας ανάμεσα σε κάποιους παίκτες.

Σε γενικές γραμμές αποτελεί μια καλή δουλειά, όμως ο χώρος έχει κατακλυσθεί από... ακόμη καλύτερες!

Του Γ. Κακαλέτρη

ΕΙΔΟΣ	SOCCER
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	EMPIRE SOFTWARE

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Με λίγη τύχη μπορεί κανείς να αποσπάσει θετικά αποτελέσματα από την πρώτη κιόλας επαφή μαζί του.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: triumph.

Ίσως τα κορυφαία της κατηγορίας.
ΓΡΑΦΙΚΑ 90%

Θα έπρεπε να έχει δοθεί μεγαλύτερη προσοχή.
ΗΧΟΣ 50%

Σχετικά μικρό γήπεδο που "τελειώνει" γρήγορα.
GAMEPLAY 70%

Δεν είναι άσχημο, αλλά βρίσκεται αρκετά μακριά από την κορυφή...
ΓΕΝΙΚΑ 76%

ΚΡΑΤΗΣΤΕ ΨΗΛΑ ΤΗΝ ΑΔΡΕΝΑΛΙΝΗ ΣΑΣ!

... ΜΕ ΤΗΝ ΑΤΕΛΕΙΩΤΗ ΨΥΧΑΓΩΓΙΑ ΠΟΥ ΣΑΣ ΠΡΟΣΦΕΡΕΙ ΤΟ GAMES PACK

CompuLink *Games Pack*

ΚΑΙ ΤΩΡΑ ΣΥΝΔΕΣΗ ΜΕ ΤΟ INTERNET
Ζητήστε περισσότερες πληροφορίες



AIR WARRIOR



FEDERATION II

... Το πακέτο συνδρομής που σας επιτρέπει την άμεση πρόσβαση σε όλα τα single και multi-user games της CompuLink και σας υπόσχεται μερόνυχτα δράσης και μυστηρίου.
Ζήστε σήμερα τις συγκλονιστικές αερομαχίες του εκπληκτικού AIR WARRIOR!
Απογειώστε τη φαντασία σας με το νέο multi-user space fantasy game FEDERATION II, που βρίσκεται κοντά σας on-line.
Αν η αίσθηση του κινδύνου σας μαγνητίζει, αποκτήστε σήμερα το GAMES PACK, το συμπληρωματικό πακέτο συνδρομής της CompuLink με μηνιαίο κόστος 3.000 δρχ.
Για περισσότερες πληροφορίες ή για την αποστολή αίτησης εγγραφής συνδρομητή ταχυδρομήστε το κουπόνι ή τηλεφωνήστε μας.

COMPULINK HOTLINE
Τηλ.: 9225520, κ. Ράπτη

ΚΟΥΠΟΝΙ ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ & ΑΙΤΗΣΗΣ ΕΓΓΡΑΦΗΣ

Προς **COMPULINK** ON-LINE INFORMATION SERVICES Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

ΕΠΩΝΥΜΟ........................ ΟΝΟΜΑ ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ........................ ΤΥΠΟΣ Η/Υ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ........................ Τ.Κ. .... ΤΗΛ.: .... ΗΛΙΚΙΑ: ....

PXL

Kings Quest 6



Ολοι οι Amiga users θα πρέπει να θυμούνται την απόφαση της Sierra On Line πριν από μερικά χρόνια να διακόψει την υποστήριξή της προς την Amiga και να περιοριστεί στο χώρο των συμβατών. Οι λόγοι βέβαια ήταν πάρα πολλοί. Η πειρατεία η οποία οδηγούσε σε λιγοστές πωλήσεις, οι δυσκολίες μεταφοράς των παιχνιδιών από το ένα format στο άλλο (άλλα modes γραφικών, ανάγκη interpreter κ.λπ.) και η μη καθιερωμένη χρήση σκληρών δίσκων με κάθε Amiga ήταν μερικοί από αυτούς, τουλάχιστον όπως ανακοινώθηκαν τότε από την κορυφαία εταιρία παραγωγής adventures. Με έκπληξη βλέπουμε λοιπόν την απόφασή της να κυκλοφορήσει άλλη μία περιπέτειά της για την Amiga, χωρίς μάλιστα να έχει παρακάμψει κανένα από τα παραπάνω προβλήματα.

Η ΙΣΤΟΡΙΑ

Μια ιστορική αναδρομή δεν βλάπτει σε τέτοιες περιπτώσεις... Ολα ξεκινούν όταν ο πρίγκιπας Alexander (Alex για τους φίλους) δέχεται την επίσκεψη μιας οπτασίας της πριγκίπισσας Cassima μέσω του... καθρέφτη, η οποία του ζητά τη βοήθειά του. Ο πανέξυπνος (αν και αυτό εξαρτάται κυρίως από εσάς) ήρωας, που ψάχνει από καιρό να εντοπίσει την πριγκίπισσα, παρατηρεί τον ουρανό έξω από το παράθυρό της και έτσι ξεκινά με ένα πλοίο με οδηγό τα άστρα να βρει τη χώρα των Πράσινων Νήσων, το μέρος όπου κατοικεί η Cassima. Μετά από τρίμηνη περιπλάνηση σε γνωστές και άγνωστες θάλασσες και αφού πλησιάζει στο σημείο που είχε δει στον καθρέφτη, μια ξαφνική καταιγίδα τον ρίχνει ναυαγό σε μια άγνωστη ακτή... Στο σημείο αυτό ξεκινά η περιπέτεια, η οποία βαδίζει πάνω στα πρότυπα των άλλων "επεισοδίων" της σειράς Kings Quest.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Ο χειρισμός του Kings Quest 6 γίνεται με το ποντίκι. Οι εντολές που δίνονται στον ήρωα είναι μόνο 4: να κινηθεί σε κάποιο σημείο ή έξοδο της οθόνης, να μιλήσει με κάποιον, να εξετάσει κάτι και μία εντολή με την οποία παίρνει ή χειρίζεται κάτι. Η κίνηση του δείκτη του ποντικιού στο επάνω μέρος της οθόνης αποκαλύπτει ένα μενού από μερικά εικονίδια τα οποία πέραν των παραπάνω εντολών περιέχουν ένα για το inventory, την ένδειξη των πόντων που έχει συγκεντρώσει ο παίκτης και δύο ακόμα για φόρτωμα και σώσιμο παιχνιδιών. Η τελευταία διαδικασία απαιτεί φορμαρισμένη δισκέτα, αν δεν χρησιμοποιείται σκληρός δίσκος. Με την επιλογή κάποιας από τις εντολές ο δείκτης του ποντικιού αλλάζει σχήμα, ενώ η ίδια δουλειά μπορεί να γίνει και με το πάτημα του δεξιού mousebutton, το οποίο εναλλάσσει













κυκλικά τις δυνατές επιλογές. Μέσα από το Inventory μπορεί κάποιος να χειριστεί και να εξετάσει αντικείμενα που κουβαλά, ενώ με μία ακόμα εντολή μπορεί να τα θέσει σε ετοιμότητα για χρήση: Ο δείκτης του ποντικιού παίρνει το σχήμα του αντικειμένου (μπορεί να αλλάξει με τη χρήση του δεξιού πλήκτρου του ποντικιού) και έτσι μπορεί να το δώσει σε κάποιον άλλο, να το τοποθετήσει κάπου κ.λπ.

Μεγάλο πρόβλημα αντιμετωπίζει κανείς στην προσπάθειά του να βρει τα αντικείμενα, τα οποία μπορεί να χρησιμοποιήσει πάνω στην οθόνη και αυτό γιατί δεν υπάρχει καμία ένδειξη ότι κάτι μπορεί να μην αποτελεί μέρος του background.

Τα γραφικά του Kings Quest 6 δεν εντυπωσιάζουν, αφού έχουν περάσει από τα χέρια μας παιχνίδια όπως το Simon the Sorcerer, Dark Seed κ.λπ. Ομως, σε γενικές γραμμές είναι αρκετά καλά και ίσως είναι τα καλύτερα που έχουμε δει σε παιχνίδι της Sierra On Line για την Amiga. Σημειωτέον ότι δεν απαιτεί AGA chipset και έτσι μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε οποιαδήποτε Amiga με 1 MB μνήμης, ακόμα και με 1 μόνο disk drive.

Αρκετά καλός είναι και ο ήχος. Αποτελείται από διάφορα θέματα, ανάλογα με το σημείο όπου βρίσκεται ο παίκτης, ο οποίος όμως δεν καταφέρνει να βρίσκεται πάντα στο κλίμα της εποχής και της δράσης.

Η ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Οπως είπαμε και στην αρχή, η περιπέτεια ξεκινά όταν ο πρίγκιπας Alexander ξυπνά μετά το ναυάγιο στην ακτή του Isle of the Crown, του κύριου νησιού της Land of the Green Isles. Η εξέλιξη χωρίζεται σε διάφορα μέρη, μερικές φορές ανεξάρτητα μεταξύ τους, ενώ δεν είναι αδύνατο να χάσει κανείς τη ζωή του...

Το πρώτο μέρος εκτυλίσσεται στο Isle of the Crown, όπου βρίσκεται το παλάτι και στο τέλος του οποίου θα πάρει το μαγικό χάρτη, μέσω του οποίου θα κινηθεί στα άλλα νησιά της χώρας: Isle of Wonder, Isle of the Beast, Isle of the Sacred Mountain. Το Isle of the Mists δεν εμφανίζεται στο χάρτη μέχρι ο ήρωας να φτάσει στο γρίφο με τις Κατακόμβες και αποτελεί ένα σημείο όπου πολύ εύκολα μπορεί να συναντήσει το Χάρο!

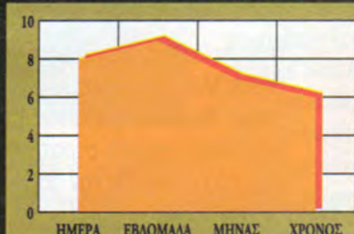


Το Realm of the Dead είναι το σημείο όπου κάποιος θα καταλήξει μετά από μια λανθασμένη κίνηση, όμως υπάρχει τρόπος και πρέπει να περάσει και από εδώ ζωντανός, χρησιμοποιώντας το μαύρο άλογο Black Mare από τους Logic Cliffs. Στη συνέχεια υπάρχουν τα ξόρκια και το βιβλίο, η επιστροφή στο κάστρο και τέλος η σκηνή του γάμου. Μέχρι να σας παρουσιάσουμε την ολοκληρωμένη λύση του παιχνιδιού, τον επόμενο μήνα, καλή τύχη...

Του Γ. Κακαλέτρη

ΕΙΔΟΣ	Adventure
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	Sierra On Line

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



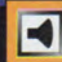
Οπως όλα τα adventures έτσι και αυτό θα κρατήσει το ενδιαφέρον σας μέχρι να το τελειώσετε.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: triumph.



Τα καλύτερα που έχουμε δει από τη Sierra για Amiga.

ΓΡΑΦΙΚΑ 90%



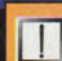
Πολλά μουσικά θέματα ανάλογα με την περίσταση.

ΗΧΟΣ 80%



Το όνομα της Sierra εγγυάται την ποιότητά του.

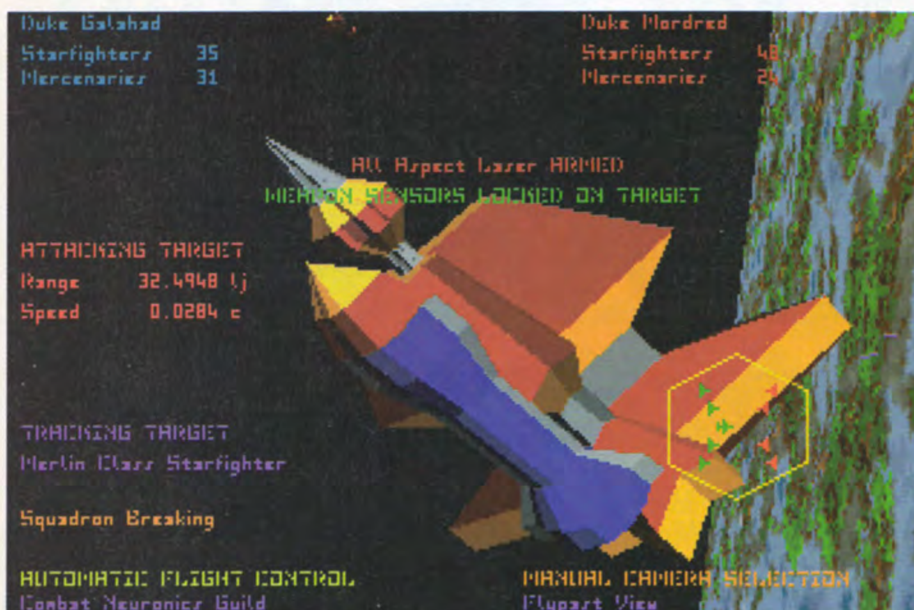
GAMEPLAY 92%



Από τα πολύ καλά του είδους.

ΓΕΝΙΚΑ 89%

STARLORD



Η τελευταία δημιουργία της διάσημης Microprose ακούει στο όνομα Starlord. Πρόκειται για ένα ακόμα παιχνίδι στρατηγικής, που συνεχίζει την παράδοση της εταιρίας στο χώρο.

ΥΠΟΘΕΣΗ

Οπως θα έχετε ήδη φανταστεί βρισκόμαστε στο μέλλον, χιλιετηρίδες μετά τον 20ό αιώνα. Η αποίκηση των πλανητών αποτελεί πλέον ιστορικό γεγονός. Τα πρώτα χρόνια, χάρη στις συντονισμένες προσπάθειες της αστρικής διοίκησης, η ηρεμία και η γαλήνη επικρατούσουν στο γαλαξία.

Σε κάθε πλανήτη εγκαθίστατο ένας κυβερνήτης, ο οποίος, σε συνεργασία με τη Διαπλανητική Ομοσπονδία, αναλάμβανε τη διοίκηση της αποικίας.

Δυστυχώς, όμως, η ειρήνη κλονίστηκε σύντομα με την εμφάνιση των πρώτων επαναστατικών σχημάτων, που ξεφεύγοντας από τον έλεγχο των ελάχιστων κυβερνητικών δυνάμεων προξενούσαν μεγάλες φθορές, κυρίως στα απομακρυσμένα από τη μητρόπολη άστρα. Πολλές προτάσεις υιοθετήθηκαν κατά καιρούς (ανδροειδή, μισθοφορικοί στρατοί κ.ά.), χωρίς όμως το αναμενόμενο αποτέλεσμα.

Ετσι κατέστη επιτακτική η ανάγκη για μια πιο ουσιώδη μεταβολή στον μέχρι τότε τρόπο διοίκησης. Ηρθαν λοιπόν στο προσκήνιο οι senators, άρχοντες του σύμπαντος, καθένας εκ των οποίων ανέλαβε και από έναν αριθμό πλανητών.

Παράλληλα, ο τίτλος του αυτοκράτορα επανήλθε στη θέση αυτού του προέδρου της ομοσπονδίας. Με την πάροδο του χρόνου, οι senators κατάφεραν να καταλάβουν ισχυρές διοικητικές θέσεις, ενώ η δύναμή τους αυξήθηκε δραματικά.

Αυτό είχε ως αποτέλεσμα να δημιουργηθεί ένα πλήθος βαθμών, όπως lords, earls, dukes και kings. Στη συνέχεια ανεξαρτητοποιήθηκαν και άρχισαν να εμφανίζονται επεκτατικές τάσεις, άμεση συνέπεια της δίψας τους για κυριαρχία.

ΓΕΝΙΚΑ - ΣΚΟΠΟΣ

Αν δεν το έχετε ήδη μαντέψει, οι φιλόδοξοι κύριοι ονομάστηκαν Starlords και εσείς είστε ένας από αυτούς.

Ξεκινάτε το παιχνίδι έχοντας μόνο έναν πλανήτη υπό την κατοχή σας, τον οποίο μπορείτε να διαχειρίζεστε ως ο απόλυτος άρχων του. Σκοπός σας είναι να επεκτείνετε την κυριαρχία σας όσο το δυνατόν περισσότερο, ανεβαίνοντας παράλληλα τα σκαλιά της ιεραρχίας, ώσπου κάποια στιγμή να ανακηρυχθείτε αυτοκράτορας του σύμπαντος. Αρκετά όμως με τα γενικά. Φορέστε τις διαστημικές στολές σας και ας περάσουμε στο κυρίως παιχνίδι.







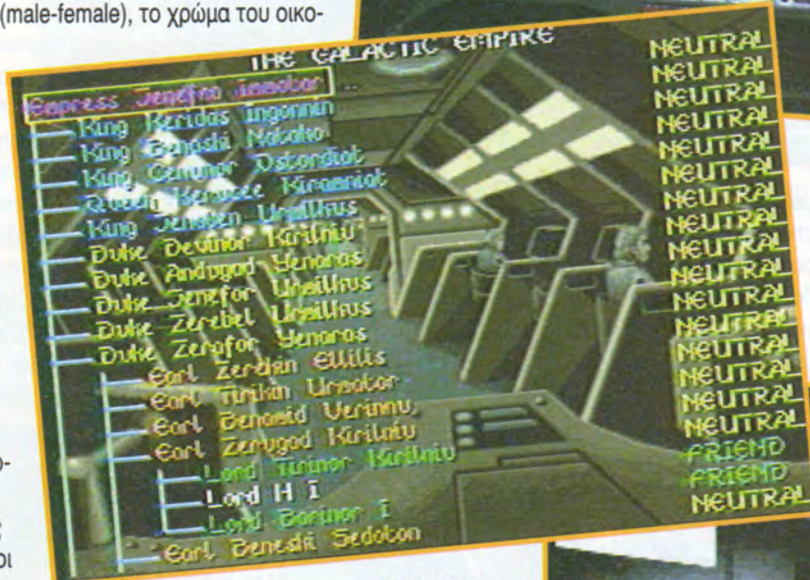
ΤΟ ΚΥΡΙΩΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Αρχίζοντας κάποιος το Starlord, θα περίμενε να παρακολουθήσει μια μεγαλειώδη εισαγωγή, έστω μια υποτυπώδη, αλλά δυστυχώς ακόμα και ο χαρακτηρισμός "λιτότατη" είναι υπερβολικός.



Από αυτή τη στιγμή περνάμε στα menus των επιλογών. Στο πρώτο επιλέγουμε -ως νέοι παίκτες- start new game και περνάμε στο επόμενο, όπου ξεχωρίζουν δύο modes: το dynasty και το single starlord. Στο dynasty είμαστε σε θέση να χειριστούμε κατ' επιλογή όλα τα μέλη της πολυπληθούς οικογένειάς μας, σε αντίθεση με το single, όπου περιοριζόμαστε σε ένα από αυτά. Στη συνέχεια καλούμαστε να επιλέξουμε το φύλο που προτιμάμε (male-female), το χρώμα του οικοσήμου της οικογένειας, καθώς και το όνομά μας, που αποτελείται από δύο λέξεις των επτά χαρακτήρων. Τέλος, απομένουν οι τελευταίες επιλογές, οι οποίες σχετίζονται με το επίπεδο δυσκολίας και το σενάριο του παιχνιδιού. Ετσι, στο starlord rank menu μας δίνονται οι δυνατότητες: Lord, Earl, Duke και King, ενώ όσον αφορά στο σενάριο -και αν θέλετε να πάρετε τα πράγματα από την αρχή- το "in the beginning" είναι αυτό που σας αντιπροσωπεύει. Επειτα από αυτές τις αρχικές επιλογές θα μεταφερθείτε στο κέντρο ελέγχου (γέφυρα) του σκάφους σας, το οποίο στην ουσία αποτελεί το βασικό menu χειρισμού. Ας εξετάσουμε όμως αναλυτικά όλες τις δυνατότητες που έχουμε από αυτό το σημείο.





Το chart room, όπως υποδηλώνει ο τίτλος του, είναι η οθόνη που περιέχει το χάρτη του γαλαξία. Μέσω αυτού είμαστε σε θέση να λάβουμε χρήσιμες πληροφορίες για κάθε άστρο. Χαρακτηριστικά αναφέρουμε το όνομα και τον τίτλο του διοικητή του, τις στρατιωτικές μονάδες που έχουν εγκατασταθεί εκεί, το περιεχόμενο του θησαυροφυλακίου του κ.ά. Αν έπειτα από τη λεπτομερή εξέταση του συγκεκριμένου άστρου αποφασίσουμε ότι θέλουμε να το επισκεφθούμε, μπορούμε πολύ απλά να το επιλέξουμε μέσω του νέου menu που εμφανίζεται στο chart room και με την εντολή jump από τη γέφυρα να μεταφερθούμε εκεί.

Πρέπει να σημειώσουμε εδώ ότι καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού λειτουργεί ένα real time clock. Ετσι, για κάθε σημαντικό γεγονός που λαμβάνει χώρα κατά τη διάρκεια του ταξιδιού η πτήση διακόπτεται άμεσα και εμφανίζεται το σχετικό μήνυμα στις οθόνες του σκάφους. Αρκετά όμως με τα νέα. Οι αρκετές ημέρες που χρειάζονταν για τη μεταφορά μας έχουν πλέον παρέλθει και είμαστε έτοιμοι να



τεθούμε σε τροχιά γύρω από τον πλανήτη. Προτού γίνει αυτό, θα δεχτούμε μια κλήση στον ασύρματο από τον εκπρόσωπο της διοίκησης. Αν πρόκειται για φιλικό πλανήτη, η επικοινωνία μας θα περιοριστεί σε ένα απλό καλωσόρισμα, ενώ σε αντίθετη περίπτωση και προκειμένου να μας επιτραπεί η παραμονή θα μας ζητηθεί ένα σεβαστό χρηματικό ποσό, το οποίο πολύ δύσκολα θα δεχτούμε να ...αποχωριστούμε. Αυτό, βέβαια, θα σημάνει την αυτόματη εμπλοκή μας σε μάχη με τις δυνάμεις του συγκεκριμένου πλανήτη.

Το παιχνίδι θα περάσει τώρα στο fighting mode. Στην αρχή της σύρραξης θα εμφανιστεί ένας πίνακας με πληροφορίες σχετικά με τις διαθέσιμες δυνάμεις των αντίπαλων παρατάξεων. Επειτα θα πρέπει να αποφασίσουμε για το πλήθος των μαχητικών μας που θα λάβουν μέρος στη μάχη. Προσοχή όμως! Καλό είναι να θέσετε ένα σημαντικό μέρος των δυνάμεων σας σε επιφυλακή, αφού σε μια πιθανή ήττα με αυτές θα καταφέρετε να αμυνθείτε και να επιβιώσετε. Στη συνέχεια περνάμε στο πεδίο της μάχης, από όπου και καθοδηγούμε με όποιον τρόπο κρίνουμε καλύτερο (attack, move, defend, charge etc.) τα σμήνη μας. Μία ενδιαφέρουσα διαφοροποίηση του παιχνιδιού είναι η δυνατότητα άμεσης συμμετοχής στη μάχη, μέσω της διακυβέρνησης του προσωπικού μας μαχητικού. Δυστυχώς, όμως, ο τρισδιάστατος εξομοιωτής, στον οποίο μεταφερόμαστε με αυτή την επιλογή, δεν είναι ό,τι καλύτερο στο χώρο.

Αφού νικήσουμε όλες τις δυνάμεις του εχθρού, ο υπεύθυνος starlord παραδίδεται, ενώ ο πλανήτης του και όσα εφόδια βρούμε σε αυτόν μας ανήκουν. Προτού τον εγκαταλείψουμε, όμως, προς αναζήτηση άλλου στόχου, καλό θα ήταν να αφήσουμε ένα συγγενικό μας πρόσωπο στη διοίκηση, παρέχοντάς του αρκετά όπλα, ικανά να τον προστατεύσουν από άλλους επίδοξους κατακτητές.

Ας επιστρέψουμε τώρα στο κέντρο ελέγχου και στο κυρίως menu. Εκτός από την chart room, υπάρχουν και άλλες επιλογές. Μία από αυτές είναι η ηλεκτρονική βιβλιοθήκη (library). Σε αυτήν μπορούμε να βρούμε την ιεραρχική διάταξη όλων των starlords, καθώς και τη στάση τους απέναντί μας, η οποία διακρίνεται σε φιλική, ουδέτερη και εχθρική (friend, neutral, enemy). Σε κάθε όνομα αντιστοιχεί ένας πίνακας με τις βασικότερες πληροφορίες για το συγκεκριμένο άτομο, ενώ τα προσωπικά στοιχεία μας τα καλούμε με την επιλογή player status. Επιπλέον, η κατάσταση του μητρικού μας πλανήτη εμφανίζεται με την εντολή base star. Τέλος, με την άφιξή μας σε κάποιο άστρο, μας παρέχεται η δυνατότητα να εμπορευτού-

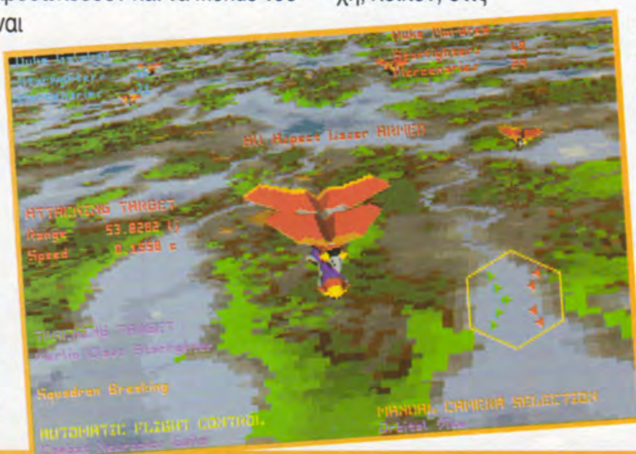


με (trading) ορισμένα προϊόντα όπως καύσιμα, νερό, τροφή, ορυκτά, όπλα κ.ά. Το εμπόριο όμως δεν είναι σε καμία περίπτωση από τους σημαντικότερους παράγοντες για την κατάκτηση των στόχων μας, αφού το κέρδος που αποφέρει είναι μικρό σε σύγκριση με την άλλη -απλούστερη κατά πολλούς- πηγή εσόδων, την κατάκτηση ενός πλανήτη.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Επειτα από αρκετές ώρες ενασχόλησης με το παιχνίδι, εντοπίζονται εύκολα οι δύο κυριότερες -ίσως και μοναδικές- αδυναμίες του. Η πλήρης έλλειψη κίνησης και ήχου, με μόνη εξαίρεση και στις δύο περιπτώσεις το 3D fighting mode. Εκεί μας περιμένει ένα αρκετά καλό μουσικό κομμάτι, αλλά δυστυχώς τα τρισδιάστατα γραφικά δεν είναι ανάλογα των δυνατοτήτων της Amiga και της Microprose. Κατά τα άλλα, οι στατικές οθόνες, που αντιπροσωπεύουν και τα menus του παιχνιδιού, είναι εξαιρετικές.

Ο χειρισμός του Starlord μπορεί να γίνει είτε με το mouse είτε με συνδυασμούς πλήκτρων. Με το δεξί κουμπί του ποντικιού εμφανίζονται τα menus, πάντα ανάλογα με την οθόνη στην οποία βρισκόμαστε, ενώ με το αριστερό ή μέσω πληκτρολογίου επιλέγουμε μία από τις διαθέσιμες εντολές.





ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ

Μερικές συμβουλές για την αρχή του παιχνιδιού. Ξεκινώντας το Starlord, θα ήταν χρήσιμο να εξετάσουμε την κατάσταση της ιεραρχίας (μέσω της επιλογής library), ώστε να αποφύγουμε τις διαμάχες με ισχυρότερους από εμάς άρχοντες. Δεν πρέπει να ξεχνάμε πως μια επιπόλαιη ενέργεια αρκεί για να στραφεί εναντίον μας το σύνολο του αυτοκρατορικού στόλου. Οπως και σε κάθε άλλο strategy του είδους, η πλέον ενδεδειγμένη τακτική επιβίωσης είναι η σύναψη συμμαχιών με την elite των πλανηταρχών και η σταδιακή ιεραρχική άνοδος, απόρροια της κατάκτησης των αδυνάμων εξ αυτών. Προσοχή, λοιπόν, στις κινήσεις σας, αν δεν επιθυμείτε να βρεθείτε ξαφνικά εξόριστοι στο μητρικό σας πλανήτη, καταλαμβάνοντας μέρος της βάσης της ιεραρχικής σκάλας και με το μεγαλύτερο μέρος των χρημάτων σας να έχουν αλλάξει διαχειριστή!

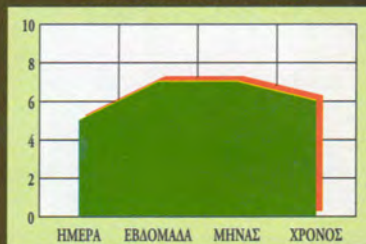
ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Συμπερασματικά, μπορούμε να πούμε ότι το Starlord, παρόλο που δεν αποτελεί καινοτομία στο χώρο των παιχνιδιών στρατηγικής, ακολουθεί τα υψηλά standards της Microprose, κερδίζοντας τον παίκτη με τα καλοσχεδιασμένα menus και το ενδιαφέρον σενάριο. Σίγουρα οι φίλοι του είδους θα περάσουν ευχάριστες ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή τους, ασχολούμενοι με το Starlord!

Του Δ. Πλέσσα

ΕΙΔΟΣ	STRATEGY GAME
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	MICROPROSE

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



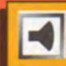
Οι φίλοι του είδους θα περάσουν ευχάριστες ώρες.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: andy.



Αν εξαιρέσουμε τις στατικές εικόνες που είναι αρκετά καλές, το παιχνίδι δεν έχει να προσφέρει τίποτα περισσότερο.

ΓΡΑΦΙΚΑ 78%



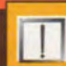
Ηχος; Ποιος ήχος! Μόνο ελάχιστα μουσικά κομμάτια.

ΗΧΟΣ 60%



Ο χειρισμός μπορεί να γίνει είτε με mouse είτε με joystick. Ετσι δεν θα αντιμετωπίσετε κανένα πρόβλημα.

GAMEPLAY 80%



Αν και δεν αποτελεί καινοτομία στο χώρο των starategy games, καταφέρνει να κερδίσει τον παίκτη.

ΓΕΝΙΚΑ 80%





PIERRE LE CHEF

Μάγειρας ο ήρωας του νέου τίτλου της Mindscape, έχει βγει στο κυνήγι των υλικών για την τελευταία του σπεσιαλιτέ. Ομως, τα πράγματα δεν είναι ιδιαίτερα εύκολα για αυτόν, αφού έχουν βάλει σκοπό να τον βασανίσουν. Ο παίκτης οδηγεί με το joystick τον Pierre, έναν μικροσκοπικό μάγειρα, ο οποίος κινείται μέσα σε μια οθόνη που σκρολάρει προς τις τέσσερις κατευθύνσεις. Με τη βοήθεια μιας απόχης πρέπει να μαζέψει όλα τα υλικά που... κυκλοφορούν εκεί γύρω (!) και να τα τοποθετήσει σε ένα κλουβί.

Βοήθεια στην προσπάθεια του Pierre αποτελούν διάφορα οπλικά συστήματα τελευταίας τεχνολογίας που βρίσκονται διάσπαρτα σε κάθε επίπεδο, όπως για παράδειγμα σακουλάκια αλευριού, ταμπάσκο (σωστό φλογοβόλο), πιρούνα κ.λπ. Αλλα bonuses του χαρίζουν καλύτερες επιδόσεις, ενώ υπάρχουν και γλυκίσματα για την περισυλλογή πόντων. Στην αρχή, τα εχθρικά sprites δεν είναι καθόλου... εχθρικά. Απλά κόβουν βόλτες και προσπαθούν να αποφύγουν τον Pierre κρατώντας απόσταση όταν τα πλησιάζει. Στην πορεία, όμως, αγριεύουν και του επιτίθενται. Κάθε φορά που ο ήρωας συγκρούεται με ένα εχθρικό sprite, χάνει όσα κουβαλάει. Για το λόγο αυτό, αποτελεί καλή πρακτική, τακτικά και όσο περισσότερο δυσκολεύουν τα επίπεδα, να τα αφήνει στο κλουβί. Μόλις τα μαζέψει όλα, η πύλη του επιπέδου ανοίγει και μπορεί να περάσει στο επόμενο. Ολα αυτά θα πρέπει να γίνουν μέσα στον προκαθορισμένο χρόνο, αλλιώς θα πρέπει να ξεκινήσει κανείς από την αρχή. Στο τέλος κάθε τοποθεσίας δίνεται κωδικός για την επόμενη.



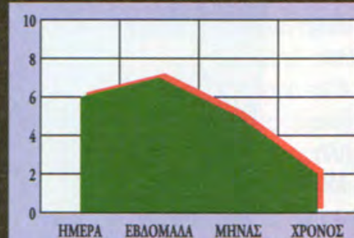


Για διευκόλυνση των κατόχων joysticks με δύο fire buttons, το Pierre le Chef τα υποστηρίζει, δίνοντας μία λειτουργία σε καθένα: άπλωμα της απόχης και χρήση όπλου. Στην περίπτωση ενός fire, με συνεχές πάτημα χρησιμοποιεί την απόχη, ενώ με κοφτό, το όπλο. Από πλευράς ηχητικής, το Pierre le Chef είναι ένα τυπικό platform με κάποια εφέ και μουσική συνοδεία. Τα sprites είναι μικρά και όχι ιδιαίτερης καλλιτεχνικής αξίας. Λιτά και τα backgrounds, με πολύ ομαλή και γρήγορη κίνηση. Πολύ καλή είναι και η κίνηση των sprites. Ως πιο ενδιαφέρον μέρος του ξεχωρίζει το gameplay, το οποίο αποδεικνύεται εθιστικό.

Του Γ. Κακαλέτρη

ΕΙΔΟΣ	PLATFORM
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	MINDSCAPE

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



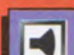
Απο τα platform που κολλάς μέχρι ή να τα τελειώσεις ή να σε εκνευρίσουν!

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: triumph.



Μικρά τα sprites, φτωχά backgrounds, ομαλή η κίνησή τους.

ΓΡΑΦΙΚΑ 67%



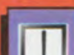
Εφέ και μουσική συνοδεία τυπικού platform.

ΗΧΟΣ 60%



Απλοϊκό, όμως παρουσιάζει κάποια εξέλιξη στην πορεία.

GAMEPLAY 68%



Εθιστικό και αρκετά δύσκολο.

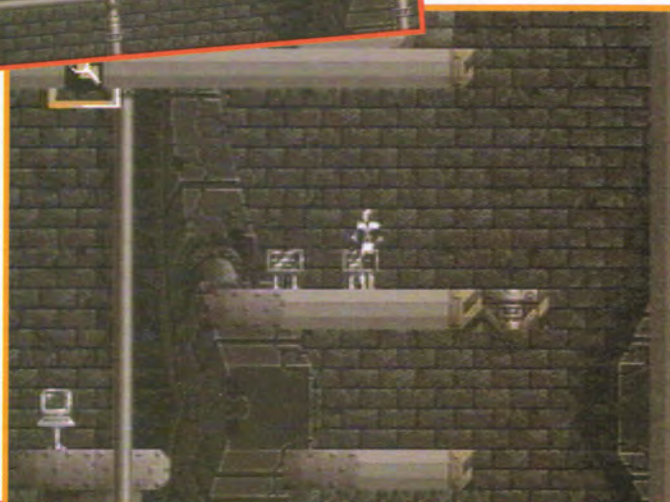
ΓΕΝΙΚΑ 65%

IMPOSSIBLE MISSION 2025
THE SPECIAL EDITION



Το Impossible Mission κατατάσσεται σε εκείνους τους τίτλους οι οποίοι στο παρελθόν έχουν γράψει "ιστορία", καθηλώνοντας τους παίκτες ατελείωτες ώρες μπροστά στην οθόνη τους... Στην προκειμένη περίπτωση έχουμε να κάνουμε με ένα remake του original που μεταφέρει τη δράση του πρώτου στη σύγχρονη τεχνολογία των computer graphics, animation και ήχου.

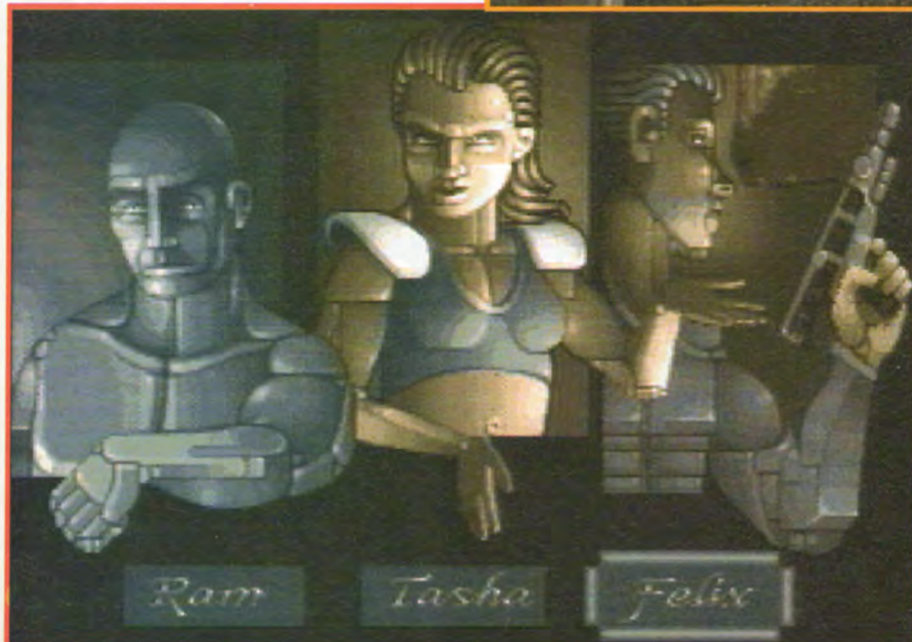
Στο Impossible Mission 2025, Special Edition στόχος του παίκτη είναι να οδηγήσει τον ήρωα στη λύση ενός puzzle, αφού πρώτα βρει τα διάφορα κομμάτια του. Μετά την επιλογή της γλώσσας, ο παίκτης έρχεται στο κυρίως μενού, όπου μπορεί πέρα από κάποιες ρυθμίσεις (ευκολία, χειρισμός κ.λπ.) να επιλέξει την κλασική έκδοση του Impossible Mission ή τη νέα. Στην πρώτη περίπτωση τα γραφικά "έρχονται" από το παρελθόν (φτωχά χρώματα, χοντροκομμένα σχήματα), ενώ ο ήχος έρχεται αμέσως σε πλήρη αντίθεση με το πολύ καλό κομμάτι που συνοδεύει το κεντρικό μενού...



Στη νέα έκδοση του παιχνιδιού τα πράγματα είναι εντελώς διαφορετικά, αν και το gameplay σε γενικές γραμμές έχει ακολουθήσει το πρωτότυπο. Καταρχήν, ο παίκτης μπορεί να επιλέξει ανάμεσα σε τρεις ήρωες με διαφορετικά χαρακτηριστικά, RAM, TASHA και FELIX, ενώ κατόπιν μιας εισαγωγικής οθόνης με πληροφορίες (χρόνο και αριθμό κομματιών που πρέπει να συλλέξει) εισέρχεται στο κύριο μέρος του παιχνιδιού.

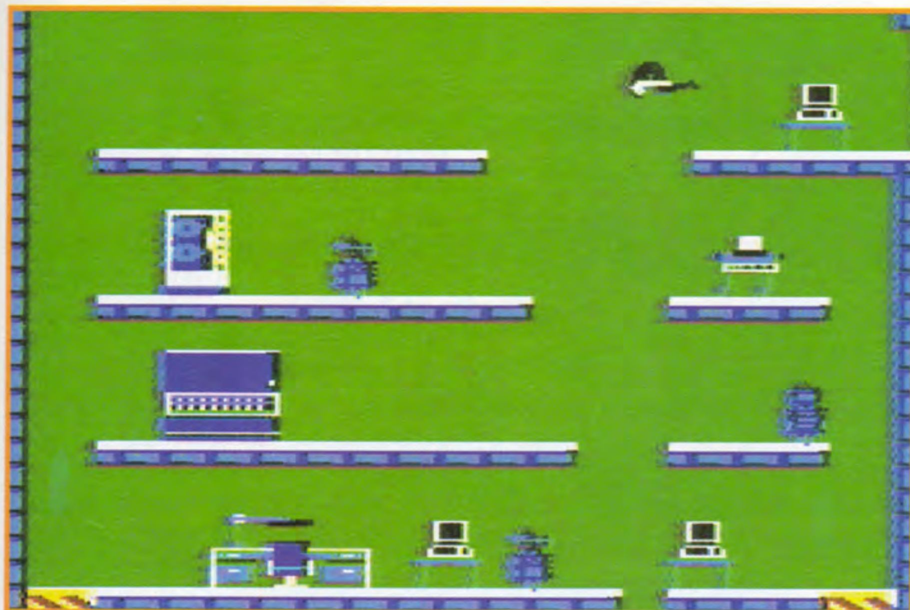
Κάθε επίπεδο είναι αρκετά μεγάλο. Μέσα σε αυτό η οθόνη κινείται σκρολάροντας, αν όχι τέλεια, τουλάχιστον ικανοποιητικά ομαλά σε δύο επίπεδα, ενώ το κεντρικό sprite είναι καλοσχεδιασμένο και κινείται φυσικότατα.

Ο παίκτης έχει στη διάθεσή του αρχικά την "τούμπα", με την οποία μπορεί να αποφεύγει εμπόδια και αντιπάλους. Στην πορεία όμως θα βρει αντικείμενα, τα οποία ψάχνει (κίνηση του joystick προς τα επάνω) και αποκαλύπτουν είτε κομμάτια του puzzle είτε χρήσιμα εργαλεία (όπλα, προωθητήρες κ.λπ.). Τα αντικείμενα τοποθετούνται στο inventory ή στις τρεις άμεσα προσβάσιμες θέσεις, οι οποίες εναλλάσσονται με τα πλήκτρα HELP και DEL. Μερικά εργαλεία χρησιμοποιούνται αυτόματα (π.χ. οι προωθητήρες σηκώνουν τον ήρωα με την επάνω κίνηση του joystick), ενώ άλλα με συγκεκριμένη εντολή (fire και κάτω για τα όπλα).



Στην πορεία, εκτός από τα αντικείμενα, τους εχθρούς και τα... ασανσέρ (τα οποία αρκετές φορές αναγκάζουν τον παίκτη να ξεκινήσει από την αρχή, αν τα ξεχάσει σε λάθος θέση), υπάρχουν τα "τερματικά", σημεία δηλαδή όπου η οθόνη αλλάζει και ο παίκτης μπορεί να εκτελέσει διάφορες λειτουργίες. Τα βασικότερα τερματικά είναι





αυτό της "λύσης του puzzle", όπου πρέπει να μεταφερθεί ο ήρωας μόλις συγκεντρώσει όλα τα κομμάτια, και αυτό του inventory, όπου μπορεί να μεταφέρει αντικείμενα από και προς τις τρεις θέσεις "άμεσης" χρήσης. Αλλα τερματικά είναι τα εξής: Locator terminal, τερματικό-χάρτης, το οποίο δείχνει πού βρίσκονται τα υπόλοιπα τερματικά και η έξοδος του επιπέδου. Sequencer terminal, όπου ο παίκτης πρέπει να παίξει τις νότες ακριβώς με τη σειρά με την οποία τις παίζει ο υπολογιστής. Αν τα καταφέρει, του δίνεται δώρο της επιλογής του. Spamm terminal, όπου πρέπει να τα βγάλει πέρα με ένα... ηλεκτρονικό παιχνίδι. Και σε αυτά δίνονται bonuses. Μετά τη συγκέντρωση των κομματιών του κυκλώματος, τη μεταφορά τους στο κατάλληλο τερματικό και τη λύση του puzzle (ιδιαίτερα απλό στην αρχή, ενώ γίνεται και αυτόματα με τον puzzle solver), ο παίκτης βρίσκει την έξοδο και περνά στο επόμενο επίπεδο.

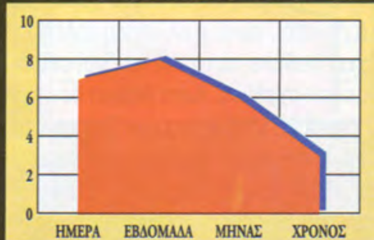


Σε γενικές γραμμές, τα γραφικά είναι καλά και όπως προαναφέραμε η κίνηση αρκετά καλή. Ο ήχος βρίσκεται επίσης σε πολύ καλό επίπεδο, ενώ το τμήμα που ξεχωρίζει είναι το πολύ καλό soundtrack. Με αυτόν τον τρόπο το Impossible Mission 2025 SE προσπαθεί να μεταφέρει ένα επιτυχημένο gameplay στη σύγχρονη εποχή των "υψηλών απαιτήσεων". Το αποτέλεσμα είναι πράγματι εθιστικό. Εκείνο που ξεχωρίζει όμως είναι η ιδιαίτερη δυσκολία που παρουσιάζει, όχι ίσως από το πρώτο επίπεδο αλλά από τα αμέσως επόμενα.

Του Γ. Κακαλέτρη

ΕΙΔΟΣ	ARCADE
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	MICROPROSE

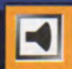
ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Αν δεν υποχωρήσετε από το δεύτερο κιόλας level, θα σας κρατήσει συντροφιά για καιρό.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: triumph.


Ομαλό σκρολάρισμα, προσεγμένα backgrounds.
ΓΡΑΦΙΚΑ 80%


Ξεχωρίζει το soundtrack.
ΗΧΟΣ 75%


Αυξημένης δυσκολίας, εθιστικό, στα βήματα του πρωτότυπου.
GAMEPLAY 85%


Από τους πιο ενδιαφέροντες τίτλους αυτού του τεύχους.
ΓΕΝΙΚΑ 82%

The Ren & Stimpy Show

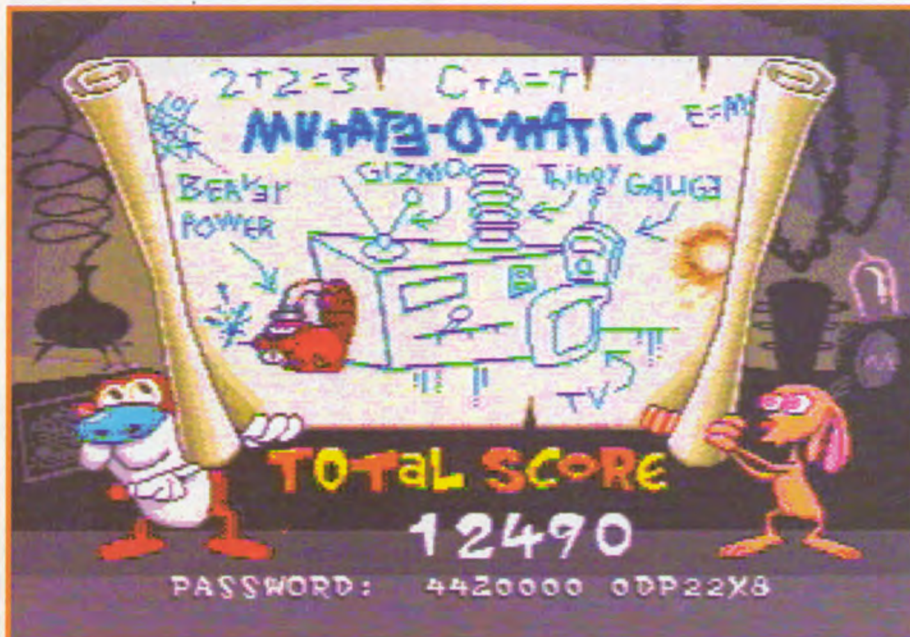
Τα παιχνίδια με ήρωες καρτούν είναι πάντα στη μόδα και αποτελούν μια καλή και έξυπνη λύση για τις εταιρίες που θέλουν να κυκλοφορήσουν μια επιτυχημένη παραγωγή. Ας μην ξεχνάμε ότι δεν είναι λίγα τα παιχνίδια τα οποία έχουν κυκλοφορήσει με ήρωες καρτούν και έχουν μια λαμπρή εμπορική επιτυχία.

Το παιχνίδι που θα σας παρουσιάσουμε σήμερα ακολουθεί αυτή την επιτυχημένη συνταγή και χρησιμοποιεί ως ήρωες δύο παιδικά καρτούν της τηλεόρασης, τον Ren και τον Stimpy. Για μας αυτοί οι δύο χαρακτήρες είναι άγνωστοι, αφού η ελληνική τηλεόραση δεν έχει προβάλει αυτή την παιδική σειρά κινούμενων σχεδίων. Αυτό βέβαια δεν έχει καμία σημασία. Μπορεί να μην ξέρουμε τους ήρωες, αλλά ήρθε ώρα να τους μάθουμε. Αν, λοιπόν, είστε παιδιά, τότε συνεχίστε να διαβάζετε αυτό το άρθρο. Αν πάλι είστε μεγάλοι, ρίξτε μια ματιά, γιατί -να θυμάστε- "τα καρτούν τα αγαπούν μικροί και μεγάλοι". Το The Ren & Stimpy Show είναι ένα πολύ όμορφο παιχνίδι, το οποίο δεν έχει να κάνει με φόνους, τέρατα, όπλα και όλα αυτά που έχουμε βαρεθεί να παίζουμε καθημερινά. Τα πάντα μέσα στο παιχνίδι είναι απλά, όμορφα, παραμυθένια. Η βία και οι αιματηρές, σκληρές σκηνές είναι άγνωστες σε αυτόν τον κόσμο. Ο κόσμος του παιχνιδιού έχει ως κύριο χαρακτηριστικό το χιούμορ, τα όμορφα χρώματα και τους αστείους εχθρούς. Βέβαια, αν και το παιχνίδι ξεφεύγει από τα συνηθισμένα, εντούτοις δεν έχει τίποτα να ζηλέψει σε δράση και περιπέτεια από άλλα παιχνίδια.

Ας πάρουμε, όμως, τα πράγματα από την αρχή. Το σενάριο του παιχνιδιού εξελίσσεται σε έναν παραμυθένιο κόσμο. Πρωταγωνιστές ο Ren και ο Stimpy, δύο πραγματικά τρελοί ήρωες καρτούν. Ο Stimpy για μία ακόμα φορά επινοεί μία καινούρια εφεύρεση που ονομάζεται Mutate-O-Matic. Η μηχανή Mutate-O-Matic αναλαμβάνει να μετατρέψει τα συνηθισμένα σπιτικά σκουπίδια σε φοβερά νόστιμα φαγητά (!). Τρομερή ανακάλυψη.

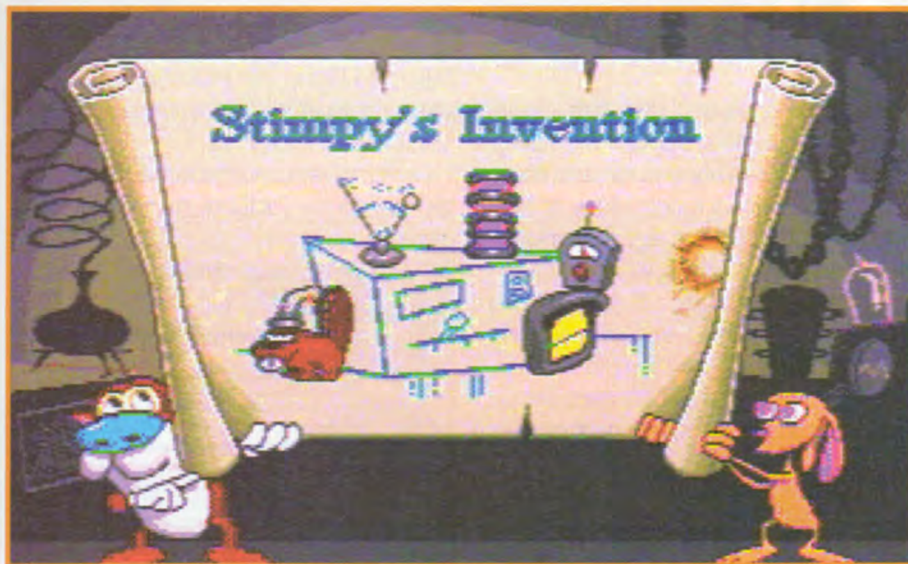


Ετσι, σε μία επίδειξη της εφεύρεσης που έκανε ο Stimpy στον Ren, η μηχανή ούτε λίγο ούτε πολύ ανατινάχτηκε. Το κομμάτια πετάχτηκαν σχεδόν παντού και άρχισαν τα προβλήματα. Τώρα τι πρέπει να κάνουν ο Stimpy και ο Ren; Σύμφωνα με τις οδηγίες που υπάρχουν στη μηχανή, πρέπει να συγκεντρώσουν όλα τα κομμάτια της μηχανής Mutate-O-Matic, στη συνέχεια να ξαναφτιάξουν τη μηχανή και, τέλος, αφού τη συναρμολογήσουν, να την κλείσουν.



Τα πράγματα μπορεί να ακούγονται εύκολα, αλλά δεν είναι καθόλου. Θα πρέπει να πάτε σε αρκετές πίστες, όπου βρίσκονται τα κομμάτια, και να αντιμετωπίσετε δεκάδες περίεργους εχθρούς, όπως τρελές κότες, φώκιες, γύπες, κύκνους, πιθήκους και ό,τι άλλο μπορείτε να φανταστείτε. Οταν τελικά τα καταφέρετε, έχει τελειώσει και η αποστολή σας, η οποία σας διαβεβαιώ δεν είναι καθόλου εύκολη. Η πρώτη μας επαφή με το παιχνίδι γίνεται με την εισαγωγή -πραγματικά εκπληκτική-, η οποία μας παρουσιάζει με ένα μοναδικό τρόπο τους ήρωες (οι πιο χαζές φάτσες που έχετε δει ποτέ) και όλο το σενάριο της περιπέτειας. Ετσι, από τα πρώτα κιόλας λεπτά της περιπέτειας, ξέρουμε ακρι-





βώς τι πρέπει να κάνουμε και τι γίνεται στο παιχνίδι. Σίγουρο πάντως είναι ότι το παιχνίδι καταφέρνει να μας κερδίσει από την αρχή. Αμέσως μετά την εισαγωγή έχουμε τη δυνατότητα να επιλέξουμε την επιλογή Start, η οποία μας οδηγεί στο παιχνίδι, ή την επιλογή Option, η οποία εμφανίζει μια φοβερά εντυπωσιακή οθόνη με επιλογές (όλες οι επιλογές είναι γραμμένες με πολύχρωμα καρτουνίστικα γράμματα).



Από εδώ έχουμε τη δυνατότητα να επιλέξουμε τον αριθμό των παικτών που θα παίξουν (ένας ή δύο), να διαλέξουμε ήρωα (τον Stimpy ή τον Ren), να επιλέξουμε το βαθμό δυσκολίας, να ανοίξουμε ή να κλείσουμε τα Tunes και τα Sound FX, να διαλέξουμε το δικό μας χειρισμό και, τέλος, να δώσουμε password για να περάσουμε σε πιο προχωρημένες πίστες. Στο σημείο αυτό θα πρέπει να τονίσουμε ότι στο τέλος κάθε πίστας μάς δίνεται κάποιος κωδικός, ο οποίος μπορεί να χρησιμοποιηθεί όπως το σύστημα Save/Load. Ετσι, αν φτάσουμε σε κάποια πίστα και σταματήσουμε για κάποιο λόγο να παίζουμε, δεν θα χρειαστεί, όταν βάλουμε το παιχνίδι ξανά, να παίξουμε από την αρχή. Αφού κάνουμε τις επιλογές μας, κάνουμε Exit και το παιχνίδι αρχίζει. Οι ήρωές μας δεν είναι φυσικά αθάνατοι. Κάθε φορά που έρχονται σε επαφή με κάποιον εχθρό, χάνουν ενέργεια από την μπάρα ζωής που βρίσκεται στο κάτω μέρος της οθόνης. Οταν η μπάρα φτάσει στο τέλος, χάνουμε μια ζωή (οι ζωές που έχουμε στη διάθεσή μας αρχικά είναι τέσσερις).

Οι ήρωες έχουν άμεση συνεργασία στις κινήσεις τους και ο ένας βοηθάει τον άλλο. Οι κινήσεις που μπορούν να πραγματοποιήσουν είναι δεκάδες (μπορούν, για παράδειγμα, να πετάξουν, να κολυμπήσουν, να τρέξουν, να σκάψουν, να κάνουν τούμπα, να φτύσουν κ.ά.) και γι' αυτό καλό είναι, προτού παίξετε, να διαβάσετε το πολυσέλιδο manual που περιγράφει όλες τις κινήσεις. Η ταχύτητα είναι αρκετά ικανοποιητική, αλλά σε κάποια σημεία ίσως θα έπρεπε να ήταν ακόμα πιο γρήγορη. Ο ήχος είναι πάρα πολύ καλός, με πλούσια ηχητικά εφέ και αρκετά διαφορετικά μουσικά κομμάτια. Το animation είναι εκπληκτικό και πολλές φορές πλησιάζει αυτό των πραγματικών κινούμενων σχεδίων. Τέλος, θα πρέπει να αναφερθούμε και στα γραφικά, τα οποία είναι κάτι παραπάνω από άψογα. Ολες οι οθόνες είναι καλοσχεδιασμένες, με πλούσια χρώματα και όμορφα backgrounds. Αν κάποια στιγμή ξεχαστούμε, θα νομίσουμε ότι βλέπουμε πραγματική ταινία κινούμενων σχεδίων.

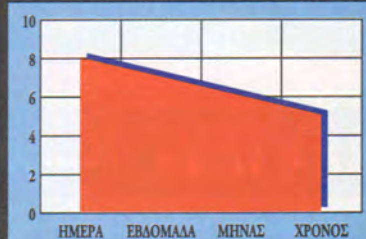
Κατά τη γνώμη μας, το The Ren & Stimpy Show - Stimpy's Invention είναι ένα πολύ καλό παιχνίδι που θα πρέπει με την πρώτη ευκαιρία να δείτε.

Του Θ. Ραφτόπουλου

ΕΙΔΟΣ Action platform game

ΚΑΤ/ΣΤΗΣ SEGA

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Αρκετά εντυπωσιακό παιχνίδι, αλλά η αντοχή του στο χρόνο δεν είναι και τόσο μεγάλη, αφού, όταν καταφέρετε να το τελειώσετε, δεν έχετε πλέον κανένα ενδιαφέρον να παίξετε ξανά.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: merlin.



Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πραγματικά το κάτι άλλο. Ολες οι οθόνες είναι άψογα σχεδιασμένες με καρτουνίστικο στιλ που κερδίζει μικρούς και μεγάλους.

ΓΡΑΦΙΚΑ 98%



Τα μουσικά κομμάτια που θα ακούσετε κατά τη διάρκεια της περιπέτειας είναι εκπληκτικά.

ΗΧΟΣ 90%



Δυνατό gameplay. Με λίγη προπόνηση δεν θα έχετε κανένα πρόβλημα.

GAMEPLAY 88%



Ενα όμορφο παιχνίδι με πρωταγωνιστές καρτούν είναι πάντα ένα ευχάριστο διάλειμμα.

ΓΕΝΙΚΑ 93 %

REVIEW

CD 32

FURY OF THE FURRIES

Το Fury of the Furries το είχαμε δει στην Amiga και ομολογουμένως μας είχε κάνει ιδιαίτερα καλή εντύπωση, χάρη στο εξαιρετικά πρωτότυπο gameplay... Ο παίκτης ελέγχει μια μικρή... μαλλιαρή σφαίρα (η οποία θεωρητικά είναι ένα ον της συνομοταξίας των Tinies). Αυτή μπορεί να κινείται αριστερά-δεξιά, να πηδά και ...ανάλογα με το χρώμα της να επιτελεί μια συγκεκριμένη εργασία. Οταν είναι κίτρινη μπορεί να εκσφενδονίζει πύρινες σφαίρες, ενώ είναι απρόσβλητη από τη φωτιά. Οταν είναι κόκκινη, με το κεφάλι της σπάζει διάφορα αντικείμενα. Οταν είναι πράσινη, μπορεί να κρέμεται από έναν ιστό που πετά και προσκολλάται σε διάφορες στέρεες επιφάνειες, ενώ όταν είναι μπλε μπορεί να κολυμπά και να ...πετά μπουρμπουλήθρες. Στόχος του παίκτη είναι να οδηγήσει τη μικροσκοπική σφαίρα στην έξοδο κάθε επιπέδου, μέχρι να φτάσει στο παλάτι. Κάθε φορά μπορεί να είναι διαθέσιμες από μία έως και οι τέσσερις μορφές της σφαίρας, ενώ η μεταμόρφωση γίνεται με πάρα πολύ απλό τρόπο. Αν και το παιχνίδι εκμεταλλεύεται τα έξτρα πλήκτρα του joypad, μπορεί να παιχτεί και με joystick, αφού υπάρχει εναλλακτικός τρόπος ελέγχου.

Γενικά πρόκειται για ένα ιδιαίτερα συμπαθητικό παιχνίδι που βασίζεται στο πρωτότυπο gameplay του.





Πολύ καλά στατικά και κίνηση. Πολύ μικρά sprites.	
ΓΡΑΦΙΚΑ	82%
Δεν ξεχωρίζει, αλλά βρίσκεται σε ικανοποιητικά επίπεδα.	
ΗΧΟΣ	70%
Το πιο δυνατό σημείο του παιχνιδιού. Πρωτότυπο αναμφίβολα.	
GAMEPLAY	85%
Ενας πολύ καλός τίτλος για τους φίλους των original arcades.	
ΓΕΝΙΚΑ	83%

REVIEW

CD 32

ARABIAN NIGHTS



Ενας ακόμα πολύ καλός τίτλος μεταφέρεται από την Amiga στο CD 32. Αυτή τη φορά πρόκειται για ένα παιχνίδι της κατηγορίας arcade-adventure, με πολύ καλή κίνηση και εθιστικό gameplay. Ο ήρωας, Σεβάχ ο Junior, όπως εξηγεί και το κατατοπιστικό intro (ίδιο με αυτό της έκδοσης σε δισκέτες), πρέπει να ελευθερώσει την αγαπημένη του πριγκίπισσα. Εξοπλισμένος με το σπαθί του και την εξυπνάδα του πρέπει να λύσει έναν αριθμό από σχετικά εύκολους γρίφους (περιλαμβάνουν μεταφορές αντικειμένων, ανταλλαγές κ.λπ.) και ταυτόχρονα να περάσει με επιτυχία το arcade τμήμα κάθε επιπέδου. Οδηγίες δίνονται στον ήρωα σε κάποια σημεία (γίνεται εμφανές από μια λάμπα που εμφανίζεται πάνω από το sprite), ενώ στην πορεία του βρίσκει bonuses, powerups, κλειδιά κ.λπ. Φυσικά υπάρχει inventory, για να τοποθετούνται μερικά από τα ευρήματα του Σεβάχ. Το gameplay δεν παραμένει ίδιο καθ' όλη τη διάρκεια του Arabian Nights. Για την ακρίβεια υπάρχουν τέσσερις βασικές μορφές του: η τυπική platform, το shoot'em up τμήμα (με το ιπτάμενο χαλί), "κολυμβητική" και τέλος μέσα στο καροτσάκι του ορυχείου. Ο ήχος έχει βελτιωθεί αρκετά, συγκρινόμενος με την πρώτη έκδοση, αφού τώρα το soundtrack είναι ιδιαίτερα μεγάλο και ακούγεται απευθείας από το CD.

Η υπέροχη κίνηση, τα καλοσχεδιασμένα sprites και τα πολλά χρώματα συντείνουν σε μεγάλο βαθμό στο να αποδοθεί ο χαρακτηρισμός "πολύ καλό" στο Arabian Nights.

Πολύχρωμα προσεγμένα sprites και υπέροχη κίνηση.	
ΓΡΑΦΙΚΑ	85%
Ικανοποιητικός. Στα υπέρ το soundtrack από CD.	
ΗΧΟΣ	75%
Ο συνδυασμός ενός καλού arcade με μικρούς γρίφους.	
GAMEPLAY	80%
Ενας από τους πιο αξιόλογους τίτλους της κατηγορίας.	
ΓΕΝΙΚΑ	81%

GAMERS CLUB





Τώρα ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ και ΠΩΛΗΣΕΙΣ ΠΑΧΝΙΔΙΩΝ

τώρα στο Μαρούσι!

SNES

SUPER STREET FIGHTER II (USA)
FATAL FURY II (USA)
FIFA INT. SOCCER
SPACE ACE
THE FLINTSTONES
BUGS BUNNY - RABBIT RAMPAGE
SLAMMASTERS
FX TRAP
WORLD CUP STRIKER
ROCK' N ROLL RACING
STAR TREK - NEW GENERATION

ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ

STREET FIGHTER II TURBO	14.900
FLASHBACK	12.900
DAFFY DUCK	10.900
BUBSY	10.900
TINY TOONS	10.900

G.G.

DESERT SPEEDTRAP
ALADDIN
CHOPLIFTER III
WORLD CUP USA '94
ROBOCOP 3
JUNGLE BOOK
F1
DEEP DUCK TROUBLE
BART VS THE WORLD
REN & STIMPY

ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ

SONIC CHAOS	9.900
SONIC 2	9.900
DRACULA	9.900

MD

SUPER STREET FIGHTER II
VIRTUA RACING
HYPERBUNK
PELE II
PRO MOVES SOCCER
NBA ACTION '94
BUBBA N STIX
GAUNTLET IV
FATAL FURY II
COLUMNS III
COMBAT CARS
DUNE II - BATTLE FOR ARAKIS
ROBOCOP 3

ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ
40 ΤΙΤΛΟΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ
ΑΠΟ... 5.000

NEW SUPER GAMEBOY CONVERTER
ΠΑΙΖΕΙ ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΟΥ GAMEBOY ΣΤΟ SUPER NES ΕΓΧΡΩΜΑ!!! - ΤΙΜΗ ΕΚΠΛΗΞΗ

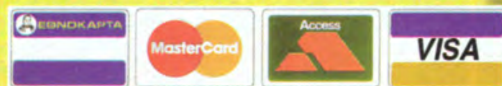
ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ
ΓΙΝΕΤΕ ΜΕΛΟΣ ΤΩΝ GAMERS CLUB ΚΑΙ ΚΕΡΔΙΣΤΕ ΜΕ ΤΗΝ ΕΓΓΡΑΦΗ ΣΑΣ 1 ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΔΩΡΟ!!!
SNES - MEGADRIVE - GAMEBOY - MASTER SYSTEM - GAME BAR
ΙΣΧΥΕΙ ΑΠΟ 1 ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΥ ΜΕΧΡΙ ΚΑΙ 30 ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΥ ΚΑΙ ΜΟΝΟΝ ΓΙΑ ΤΟ GAMERS CLUB ΤΗΣ ΑΘΗΝΑΣ

ΟΛΑ ΤΑ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΑ
ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ
& ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ
ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ
ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ
ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

ΠΡΟΣΦΟΡΑ
ΜΕ ΚΑΘΕ ΑΓΟΡΑ ΑΝΩ ΤΩΝ
20.000 ΔΡΧ.
ΔΩΡΕΑΝ ΕΓΓΡΑΦΗ ΜΕΛΟΥΣ

ΕΠΙΣΗΣ NEO GEO





GAMERS CLUB 1
Λεωφ. Αλεξάνδρας 31 & Μουστοξύδη Τηλ.: 6439824
GAMERS CLUB 2
ΓΡΥΠΑΡΗ 53 ΚΑΛΛΙΘΕΑ ΤΗΛ.: 9596262 (ΔΙΠΛΑ ΣΤΟΝ ΗΛ. ΣΤΑΘΜΟ ΕΛ.ΒΕΝΙΖΕΛΟ)

THE **COOL SHOP**
ΣΠΥΡΟΥ ΛΕΚΚΑ 5 - ΜΑΡΟΥΣΙ (ΔΙΠΛΑ ΣΤΟΝ ΗΛ. ΣΤΑΘΜΟ). ΤΗΛ.: 6439824

WORLD CUP USA '94



Το Mundial έχει ήδη τελειώσει. Μετά από μία μεγάλη αναμέτρηση, καλύτερη ομάδα του κόσμου αναδείχθηκε η Βραζιλία, η οποία μετά από ένα σκληρό τελικό κατάφερε να κερδίσει στα πέναλτι την ομάδα της Ιταλίας. Ο τελικός αυτής της διοργάνωσης ήταν πραγματικά αγωνιώδης, αφού τελικά η ένταση κορυφώθηκε στην παράταση και τα πέναλτι. Περιττό, βέβαια, να σας πω ότι ο αρχισυντάκτης μας τα είχε βάψει μαύρα με το αποτέλεσμα του τελικού. Τι να κάνουμε όμως, μπάλα είναι και γυρίζει.

Οι εκπλήξεις σε αυτό το Mundial ήταν πολλές. Η Εθνική μας έκανε μια ολοκληρωτικά αποτυχημένη εμφάνιση, ενώ η μεγάλη Γερμανία και άλλες ομάδες φαβορί κατάφεραν να αποκλειστούν, με αποτέλεσμα να φτάσουν στους ημιτελικούς δύο ομάδες που τα προγνωστικά τις είχαν ξεχάσει εντελώς. Και φυσικά δεν μιλάμε παρά για τις ομάδες της Σουηδίας και της Βουλγαρίας.





Καλύτερα, όμως, να τα ξεχάσουμε όλα αυτά και να κοιτάξουμε όλοι μπροστά. Αν πάλι είστε φανατικοί του ποδοσφαίρου και θέλετε ντε και καλά να παίξετε πρωταγωνιστικό ρόλο σε ένα παγκόσμιο κύπελλο, τότε δεν έχετε παρά να παίξετε το World Cup USA '94. Πρόκειται για ένα αρκετά καλό football game που αποτελεί μία ρεαλιστική μεταφορά του κανονικού παγκοσμίου κυπέλλου (...και όχι μόνο). Οι δυνατότητες που προσφέρει το παιχνίδι είναι πάρα πολλές, με αποτέλεσμα να ικανοποιεί ακόμα και τους πιο δύσκολους και απαιτητικούς χρήστες. Είναι σχεδιασμένο με κάθε λεπτομέρεια και περιέχει όλα εκείνα τα στοιχεία που κάθε σωστός χρήστης θα ήθελε να έχει στη διάθεσή του. Με την πρώτη κιόλας ματιά και μετά λίγα λεπτά παιχνιδιού, εύκολα θα καταλάβετε ότι δεν πρόκειται να παίξετε ένα αργό και συνηθισμένο παιχνίδι ποδοσφαίρου, αλλά μία μοναδική δυνατή κόντρα με τον υπολογιστή ή με τους φίλους σας. Σε αυτό το σημείο θα πρέπει να τονίσουμε ότι το World Cup USA '94 υποστηρίζει την επιλογή για τέσσερις παίκτες, γεγονός που αυξάνει κατά πολύ την αντοχή του. Αλλη μία εντυπωσιακή δυνατότητα του παιχνιδιού είναι η υποστήριξη χειριστηρίου με 3 (κλασικό joy pad) αλλά και με 6 πλήκτρα (!). Επίσης, το cartridge διαθέτει 8 K RAM, με αποτέλεσμα να μπορείτε να κάνετε οποιαδήποτε αποθήκευση θέλετε. Το World Cup USA '94 υποστηρίζει δεκάδες ομάδες κρατών, μεταξύ αυτών και την Εθνική Ελλάδας, κάτι που πραγματικά μας ξάφνιασε, αφού είναι μία από τις λίγες φορές που μας δίνεται η δυνατότητα να πάρουμε το μέρος και να υποστηρίξουμε την Εθνική ομάδα της χώρας μας (ελάχιστα παιχνίδια περιλαμβά-









νουν την Ελλάδα). Για κάθε ομάδα που επιλέγουμε, μας δίνεται η δυνατότητα να δούμε τα στατιστικά/δυνατότητες που διαθέτει (το ίδιο εξάλλου ισχύει και για όλες τις άλλες ομάδες). Ας δούμε, όμως, τα πράγματα από την αρχή.

Η πρώτη μας επαφή με το παιχνίδι γίνεται με την εισαγωγή, η οποία δεν έχει και τίποτα εντυπωσιακό να επιδείξει. Είναι αρκετά απλή, με όμορφα γραφικά και ήχο, αλλά πάρα πολύ λιτή ταυτόχρονα. Δεν βλέπουμε παρά το λογότυπο του παιχνιδιού και τη μασκότ του Mundial να κλοτσά μια μπάλα. Αμέσως μετά ακολουθεί η οθόνη επιλογής γλώσσας, μία οθόνη με οκτώ σημαίες. Το World Cup USA '94 είναι ίσως ένα από τα μοναδικά παιχνίδια που υποστηρίζει αγγλικά, γερμανικά, γαλλικά, ιταλικά, βραζιλιάνικα, ισπανικά κ.ά. Αφού επιλέξουμε τη γλώσσα που θέλουμε, βρισκόμαστε στην οθόνη με το κύριο menu. Μέσα από τα πέντε εικονίδια που διαθέτει, μπορούμε να επιλέξουμε μια από τις ακόλουθες επιλογές:

- Official World Cup Tournament (μπορούμε να παίξουμε ένα επίσημο παγκόσμιο κύπελλο με όλες τις ομάδες και τους ομίλους).

- Customised World Cup Tournament (μπορούμε να επιλέξουμε οκτώ ομάδες και να κάνουμε το δικό μας παγκόσμιο κύπελλο).

- Friendly Match (μπορούμε να παίξουμε ή να δούμε ένα φιλικό παιχνίδι μεταξύ δύο υπολογιστών, μεταξύ χρήστη και υπολογιστή καθώς και μεταξύ δύο χρηστών).

- Practice Menu (μπορούμε να κάνουμε πρακτική σε έναν τομέα που θέλουμε).

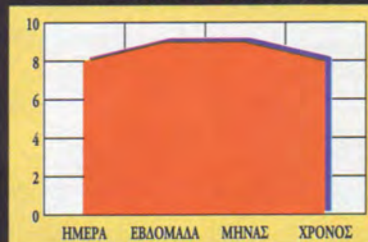
- Option Menu (εμφανίζεται ένα νέο παράθυρο, το οποίο μας δίνει τη δυνατότητα να επιλέξουμε τις καιρικές συνθήκες που θα υπάρχουν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, το μέγεθος του εικονικού γηπέδου που εμφανίζεται σε όλη τη διάρκεια του ματς, ώστε να έχουμε μία πλήρη εικόνα του γηπέδου, την ταχύτητα του παιχνιδιού -slow, normal, fast-, τους κανόνες για τα offside, τους κανόνες back-pass, τη χρονική διάρκεια του αγώνα -2x3', 2x10', 2x20' και 2x45'-, το screen mode (32-40) και, τέλος, αν θα υπάρχει replay). Οπως καταλαβαίνετε, οι ρυθμίσεις που υποστηρίζει το παιχνίδι είναι πολλές και ουσιαστικές, και θα ικανοποιήσουν ακόμα και τους πιο απαιτητικούς. Οι δυνατότητες, όμως, του παιχνιδιού δεν σταματούν εδώ, αφού -όταν επιλέξουμε μία ομάδα- μπορούμε να αλλάξουμε το σύστημα μιας ομάδας, την τεχνική της, να τοποθετήσουμε κάθε παίκτη εκεί όπου θέλουμε, να ρυθμίσουμε την αυτόματη λειτουργία του τερματοφύλακα από τον υπολογιστή κ.ά. Εντύπωση, επίσης, μας έκανε η δυνατότητα αλλαγής της εμφάνισης της ομάδας μας με κάποια της αρεσκείας μας (από σορτς και φανέλα μέχρι κάλτσες).

Η κύρια οθόνη του παιχνιδιού έχει πολύ ικανοποιητικό μέγεθος, αφού καταλαμβάνει ολόκληρη την οθόνη. Ικανοποιητικό εξάλλου μέγεθος έχουν και οι παίκτες, οι οποίοι σε καμία περίπτωση δεν μοιάζουν με τελείες (όπως συμβαίνει σε κάποια άλλα παιχνίδια ποδοσφαίρου). Η οπτική γωνία υπό την οποία παρακολουθούμε το παιχνίδι είναι ευθεία και συνεπώς όχι και τόσο ξεκούραστη (θα προτιμούσαμε η οπτική γωνία να είναι στις 45 μοίρες). Αψογη είναι η ταχύτητα των παικτών (εξαιρετικά γρήγορη), γεγονός που ανεβάζει κατά πολύ την αδρεναλίνη και τον εθισμό κατά τη διάρκεια κάποιου αγώνα. Οι κινήσεις που μπορούν να κάνουν είναι πολλές όπως τάκλιν, κεφαλιά, τακουνάκι, ψαλίδι, σουτ πλασέ, ψαράκι, πανηγυρισμοί, απλό κοντρόλ, κοντρόλ με στήθος κ.ά. Εντύπωση, επίσης, μας έκανε το άψογο animation των παικτών σε κάποια κίνηση, αλλά αυτό εξηγείται, αφού το παιχνίδι διαθέτει -μόνο για τις κινήσεις- περισσότερα από 3.000 frames. Τέλος, θα πρέπει να τονίσουμε ότι η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι αρκετά καλή και ανεβαίνει ακόμα περισσότερο με τα διάφορα πλούσια ηχητικά εφέ. Αν θέλετε ένα δυνατό football game για το αγαπημένο σας Mega Drive, τότε δεν έχετε παρά να αγοράσετε το αρκετά καλό World Cup USA '94.

Του Θ. Ραφτόπουλου

ΕΙΔΟΣ	Sport Game
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	US GOLD

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Από τη στιγμή που υπάρχει η δυνατότητα για τέσσερις παίκτες, δύσκολα θα το βαρεθείτε.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: merlin.



Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πάρα πολύ καλά.

ΓΡΑΦΙΚΑ 94%



Τα διάφορα μουσικά κομμάτια σε συνδυασμό με τα πλούσια ηχητικά εφέ (χειροκροτήματα, κραυγές αγωνίας, αποδοκιμασίες πλήθους) προσθέτουν πολλά συν στη γενική ατμόσφαιρα του παιχνιδιού.

ΗΧΟΣ 95%



Οι κινήσεις των παικτών σας είναι πραγματικά δεκάδες. Στην αρχή θα σας φανεί δύσκολο να τις μάθετε, αλλά μετά μερικές ώρες παιχνιδιού, τα πάντα θα σας φαίνονται παιχνιδάκι.

GAMEPLAY 94%



Ενα από τα παιχνίδια ποδοσφαίρου που θα πρέπει να δείτε.

ΓΕΝΙΚΑ 95%



ULTIMATE BODY BLOWS



Ενα από τα καλύτερα beat'em up της Amiga μεταφέρεται και στο CD 32. Στην πραγματικότητα, το Ultimate Body Blows για το CD 32 αποτελεί ένα remake και συνδυασμό των δύο πολύ καλών παιχνιδιών της TEAM 17, Body Blows και Body Blows Galactic. Το αποτέλεσμα είναι ένα αρκετά μεγάλο πρόγραμμα με περισσότερους από 20 χαρακτήρες (21+1), γραφικά που εκμεταλλεύονται αρκετά μεγάλο μέρος των υψηλών δυνατοτήτων του CD 32 και ήχο "κατευθείαν από το CD".





Ο παίκτης καλείται να αντιμετωπίσει μια σειρά από 22 αντιπάλους. Εξ αυτών, οι 21 είναι γνωστοί από την αρχή, ενώ ένας αποκαλύπτεται μετά την 21η νίκη, σε αγώνες των δύο νικητήριων γύρων. Κάθε χαρακτήρας έχει διαφορετικές ιδιότητες και φυσικά εντελώς διαφορετική εμφάνιση στην οθόνη. Αρκετές κινήσεις, που εκμεταλλεύονται τα πολλά πλήκτρα του joypad, βοηθούν τον παίκτη καθώς τα πράγματα γρήγορα γίνονται πολύ δύσκολα. Οπως αναμενόταν, παίζεται και με δύο παίκτες, ενώ υπάρχει και η δυνατότητα διοργάνωσης... "τουρνουά".

Η κίνηση των sprites είναι ικανοποιητική, καθώς και το μέγεθός τους, όμως δεν μπορούν να χαρακτηριστούν τέλεια. Ξεχωρίζουν τα πολύ καλοσχεδιασμένα backgrounds που κάνουν χρήση modes με πολλά χρώματα και ολισθαίνουν πολύ ομαλά καθώς οι παίκτες κινούνται αριστερά-δεξιά πάνω στο τερέν.

Ο ήχος είναι εντυπωσιακός και εκτός από τα εφέ έρχεται κατευθείαν από tracks του CD. Ποιότητα επιπέδου 16 bits δηλαδή, την οποία δεν είχαν οι κάτοχοι των εκδόσεων για Amiga. Πέραν του soundtrack περιλαμβάνονται δυνατά εφέ σε χτυπήματα και κινήσεις καθώς και ομιλία.

Αναμφίβολα, πρόκειται για ένα από τα καλύτερα beat'em up γενικά στο χώρο της Amiga και δεν θα πρέπει να το χάσει κανένας φίλος της κατηγορίας αυτής. Ειδικά για το CD 32 αποτελεί πολύ καλή πρόταση, για δύο λόγους: Η τιμή του είναι σχετικά χαμηλή, ενώ τελικά είναι κάτι παραπάνω από ένα τυπικό "2 σε 1".

Του Γ. Κακαλέτρη

ΕΙΔΟΣ	BEAT'EM UP
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	TEAM 17

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



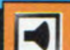
Οι αρκετοί αντίπαλοι και το "διπλό" το κάνουν ανθεκτικό.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: triumph.



Πολύ καλά backgrounds και αρκετά μεγάλα sprites που κινούνται πολύ ικανοποιητικά.

ΓΡΑΦΙΚΑ 92%



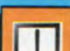
Τα soundtracks είναι εντυπωσιακά.

ΗΧΟΣ 90%



Αρκετές κινήσεις και διαφορετικοί χαρακτήρες το κάνουν ενδιαφέρον.

GAMEPLAY 80%



Ενα από τα καλύτερα beat'em up.

ΓΕΝΙΚΑ 88%

AIR WARRIOR

ΟΙ ΠΙΟ ΡΕΑΛΙΣΤΙΚΕΣ ΑΕΡΟΜΑΧΙΕΣ... ΣΑΣ ΑΠΟΓΕΙΩΝΟΥΝ ΣΤΟΥΣ ΑΠΕΡΑΝΤΟΥΣ ΑΙΘΕΡΕΣ!

Το ιλιγγιώδες multi-user game, είναι κοντά σας, on-line, μέσω της CompuLink





Αν τα πιο δύσκολα simulations σάς φαίνονται παιχνίδι... Αν έχετε βαρεθεί τις ολιγόωρες μάχες και νομίζετε ότι τίποτα δεν μπορεί να σας τρομάξει...

...Τότε, απογειωθείτε! Ίσως είστε ο ιδανικός μαχητής του **AIR WARRIOR.**

Στο **AIR WARRIOR** θα ζήσετε τις πιο ρεαλιστικές αερομαχίες, on-line και real time για όσο χρόνο αντέχουν οι δυνάμεις σας. Τα αεροπλάνα του είναι πιστά αντίγραφα μοντέλων του Β' Παγκοσμίου Πολέμου και ο ρεαλιστικός ήχος και τα γραφικά του θα σας συναρπάσουν.

Οι μεγαλύτερες αερομαχίες γίνονται σήμερα on-line μέσω της **CompuLink!**

Εδώ, είστε αντιμέτωπος με τον πιο επικίνδυνο εχθρό, τον ανθρώπινο εγκέφαλο.

Γι' αυτόν το λόγο, το **AIR WARRIOR** παίζεται από τους "Άσους", από αυτούς που αναζητούν την πρόκληση και την περιπέτεια.

Μετρήστε τις δυνάμεις σας...

COMPULINK HOTLINE
Τηλ.: 9225520, κ. Ράπτη

CompuLink *Games Pack*

Προς **COMPULINK** ON-LINE INFORMATION SERVICES Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.
ΝΑΙ! Ενδιαφέρομαι να εγγραφώ στην CompuLink και να αποκτήσω πρόσβαση στο multi-user game **AIR WARRIOR**

ΕΠΩΝΥΜΟ.. ΟΝΟΜΑ ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ....................................... ΤΥΠΟΣ Η/Υ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.. Τ.Κ. .... ΤΗΛ.: .... ΗΛΙΚΙΑ:....................



QUIK
The thunder rabbit



Για ένα διάστημα "βομβαρδιστήκαμε" από platforms, τα οποία παρουσιάσαμε ελλείψει εναλλακτικών λύσεων. Ευτυχώς όχι μόνο για εμάς, αφού είναι πολύ δύσκολο να γραφτεί κάτι για ένα παιχνίδι που "δεν βλέπεται", αλλά περισσότερο για τους χρήστες που τον τελευταίο καιρό το επίπεδό τους έχει ανέβει αρκετά. Ενα ακόμα, λοιπόν, το Quik. Ηρωας είναι ένα κουνέλι, το οποίο θα πρέπει να βρίσκει τις εξόδους σε μια σειρά από επίπεδα, καταφέρνοντας να μαζέψει ό,τι απαραίτητο και να αποφύγει όλους τους εχθρούς. Οπως και πολλά άλλα παιχνίδια από την εποχή του Sonic, και αυτό έχει αντιγράψει στοιχεία του δημοφιλέστατου παιχνιδιού της SEGA, όπως την πολύ γρήγορη κίνηση και τις περιστροφές του κεντρικού ήρωα.



Το τελευταίο είναι και το μοναδικό όπλο του Quik... Το τερέν είναι πολύ μεγάλων διαστάσεων με πολλά επίπεδα, κρυφούς διαδρόμους, τραμπολίνο για τεράστια άλματα και πηγάδια που πολλές φορές οδηγούν στο κενό. Το σκηνικό αλλάζει εντελώς στα TIME TRAVEL levels, τα οποία κρύβονται μέσα στα κανονικά και από όπου πρέπει να περάσει κάποιος για να τελειώσει ένα level. Εκεί, το κουνέλι θα πρέπει να ανέβει στην κορυφή αποφεύγοντας όλες τις "κακοτοπιές" και το φτερωτό που προσπαθεί να τον αρπάξει και να τον ρίξει κάτω. Ειλικρινά, δεν είχα προσέξει τη μουσική συνοδεία μέχρι την είσοδο στο δεύτερο επίπεδο, αυτό της Ερήμου. Εκεί, υπάρχει ένα πολύ όμορφο μουσικό κομμάτι που θυμίζει ανατολή σε σύγχρονους ρυθμούς. Γενικά, ο ήχος είναι καλός, αν και τα εφέ δεν ακούγονται δυνατά. Τα background graphics δεν έχουν σχεδιαστεί με ιδιαίτερη λεπτομέρεια, όπως και τα περισσότερα από τα sprites. Ευτυχώς, η μεγάλη ποικιλία διορθώνει την όλη εικόνα, καθώς αλλάζουν εντελώς από επίπεδο σε επίπεδο. Υπάρχει parallax scrolling, αλλά τα πίσω επίπεδα είναι πολύ λιτά. Η κίνηση είναι πάρα πολύ καλή, τόσο σε ό,τι αφορά τα backgrounds όσο και σε ό,τι αφορά τα sprites. Και για όσους θέλουν να περάσουν γρήγορα στη δεύτερη πίστα, ο κωδικός είναι SILIRONE.

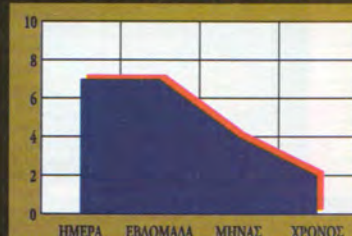
Του Γ. Κακαλέτρη





ΕΙΔΟΣ	PLATFORM
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	TITUS–STYNOX

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



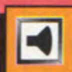
Καθώς περνούν τα επίπεδα, η δυσκολία αυξάνει πολύ, ακόμα και στο EASY LEVEL.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: triumph.



Δεν διακρίνονται για τη λεπτομερή τους σχεδίαση, αλλά υπάρχει ποικιλία.

ΓΡΑΦΙΚΑ 70%



Χαμηλά εφέ και πολύ καλή μουσική υπόκρουση.

ΗΧΟΣ 75%



Γρήγορη κίνηση το χαρακτηριστικό του.

GAMEPLAY 67%



Οχι εντυπωσιακό, αλλά αναμφίβολα ενδιαφέρον.

ΓΕΝΙΚΑ 70%

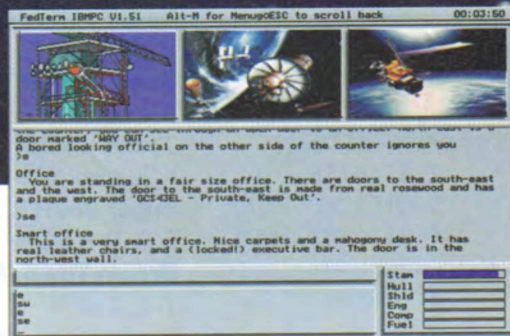
FEDERATION II

ΚΑΙ ΤΩΡΑ... Η ΦΑΝΤΑΣΙΑ ΣΑΣ ΓΙΝΕΤΑΙ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ!

ΑΠΟ ΣΗΜΕΡΑ ON-LINE ΡΑΝΤΕΒΟΥ ΣΤΟΥΣ ΑΠΕΡΑΝΤΟΥΣ ΓΑΛΑΞΙΕΣ ΤΟΥ FEDERATION II

Το εκπληκτικό multi-user space fantasy game είναι κοντά σας, on-line, μέσω της CompuLink





...Κάπου έξω από αυτόν τον κόσμο, στο μακρινό διάστημα, μερικοί άνθρωποι αναζητούν τρόπους για να κατακτήσουν τους γαλαξίες. Κάθε βράδυ στην **CompuLink** το ψυχρό σκοτεινό και μυστηριώδες διάστημα σάς αποκαλύπτει την άλλη του πλευρά.

Πραγματικοί άνθρωποι, on-line, συνεργάζονται με άλλους ανθρώπους, real-time, με έναν κοινό στόχο: Να "χτίσουν" την τύχη τους... Δημιουργούν τεράστιες περιουσίες, κυνηγούν επικηρυγμένους θέτοντας σε κίνδυνο τη ζωή τους, γίνονται έμποροι, κατακτούν νέους πλανήτες και χτίζουν αυτοκρατορίες. Η αναζήτηση στο παγωμένο διάστημα δεν σταματά ούτε μία στιγμή!

FEDERATION II, το νέο συναρπαστικό multi-user game της CompuLink. Ένα παιχνίδι στρατηγικής, πραγματικής δράσης και ατέλειωτης αναζήτησης.

Το **FEDERATION II** δημιουργήθηκε μόνο για σας τους φιλόδοξους, ριψοκίνδυνους κυρίαρχους του γαλαξία, που έχετε βαρεθεί να κυνηγάτε εξωγήινους και... απροστάτευτα τερατάκια.

CompuLink Games Pack

COMPULINK HOTLINE
Τηλ.: 9225520, κ. Ράπτη

Προς **COMPULINK** ON-LINE INFORMATION SERVICES Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

ΝΑΙ! Ενδιαφέρομαι να εγγραφώ στην CompuLink και να αποκτήσω πρόσβαση στο νέο multi-user game **FEDERATION II**

ΕΠΩΝΥΜΟ.. ΟΝΟΜΑ ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ.................................... ΤΥΠΟΣ Η/Υ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.................................... Τ.Κ. .... ΤΗΛ.: .... ΗΛΙΚΙΑ: ....

HINTS 'N' TIPS

CONSOLES & COMPUTERS

WOLFENSTEIN 3–D
(SUPER NES)

Ε, δεν είναι δυνατόν! Μα το παιχνίδι δεν πρόλαβε καλά καλά να κυκλοφορήσει και έχουμε τους κωδικούς όλων των επιπέδων; Πρώτος όροφος

Επίπεδο 2: TUTKLF
" 3: UTKLKH

Δεύτερος όροφος

Επίπεδο 1: UTCNLF
" 2: RRKLSQ
" 3: RNKLPT
" 4: SCJQRP

Τρίτος όροφος

Επίπεδο 1: SNKLQN
" 2: PCKLRM
" 3: PNKLRM
" 4: QCKLSQ

Τέταρτος όροφος

Επίπεδο 1: MCKLTP
" 2: MNKLTP
" 3: NCKLUS
" 4: NNKLUS
" 5: KCKLMR

Πέμπτος όροφος

Επίπεδο 1: KNJFUN
" 2: LCDFNU
" 3: LNDLSQ
" 4: HCKLPT
" 5: HNKLPT
" 6: JCKLQN

Εκτος όροφος

Επίπεδο 1: J NKLQN
" 2: DCKLRM
" 3: DNKLRM
" 4: FCHLVN
" 5: FNKLSQ
" 6: BCFQVS

JURASSIC PARK
(AMIGA 500/600)

Μερικοί κωδικοί που θα κάνουν τη δουλειά σας πιο εύκολη.

Triceratops: 8EB75C3D
Velociraptor: DE5FB8C5
Stegosaur: EEE7740D
Dilopesaur: AEA7542D
Brachiosaur: BEB75C25
Dilophosaur: BEA7542D
Visitor Center: CE5FB0C5
Maintenance Shed: FE6FA8DD
Tunnels: EE7FA0D5
Underground Tunnels: 9E074035

FIFA INTERNATIONAL SOCCER
(SUPER NES)

Μη μου πείτε, τα κολπάκια που θα βρείτε στη συνέχεια είναι από τα πιο φρέσκα που κυκλοφορούν στην αγορά. Δοκιμάστε τα και καλή διασκέδαση.

Αόρατη μπάλα: Y, Y, Y, X, A, A, A και B
Super επίθεση: R, R, R, R, R, L και R
Super άμυνα: L, L, L, L, L, R και L
Τρελή μπάλα: X, A, B, Y, Y, B, A και X
Super σουτ: B, A, B, B, B, B, B, B, B και B
Dream Team: A, A, B, B, Y, Y, X και X
Super τερματοφύλακας: A, A, A, A, A, Y, Y, Y, Y και Y

NINTENDO WORLD CUP
(NES)

Κωδικοί για να φτάσετε μέχρι και τα τελικά, μια και η Ελλαδάρα μας δεν κατάφερε να περάσει έστω και στο δεύτερο γύρο.

Αγώνας 2: 10307
" 3: 30707
" 4: 01507
" 5: 22007
" 6: 72107
" 7: 11507
" 8: 42407
" 9: 62607
" 10: 60207
Ημιτελικός: 22307
Τελικός: 12807

THE ADDAMS FAMILY
(SUPER NES)

Πώς θα σας φαινόταν η ιδέα να αρχίζατε το παιχνίδι με 100 ζωές; Καλά, καλά, ας σταματήσουν τα χειροκροτήματα, θα σας πω. Λοιπόν, βάλτε τον κωδικό 11111 (5 άσοι) και ξεκινήστε το παιχνίδι. Μην εκπλαγείτε όταν στις ζωούλες σας δείτε τον αριθμό 0, γιατί μόλις χάσετε την πρώτη, αμέσως θα εμφανιστεί το μαγικό νούμερο 99. Σίγουρα τώρα θα αισθάνεστε πολύ πιο άνετα, έτσι; Και όσοι επιθυμούν να ξεκινήσουν με περισσότερες "καρδούλες" δεν έχουν παρά να βάλουν ως κωδικό BLRRR. Ετσι θα έχουν από το ξεκίνημα, ακούστε, ακούστε, 5 αστέρια, 36 ζωές και θα πρέπει να βρουν μόνο τη Morticia.



JAMES BOND JR
(SUPER NES)

Επίπεδο 5: 9025
" 6: 1813
" 7: 3353

EQUINOX
(SUPER NES)

Περιμένετε να εμφανιστεί η οθόνη του τίτλου και πατήστε τα ακόλουθα κουμπιά: L, L, R, R, L, L, L, R, R, R, L, L, R, R, L και R. Αν τα έχετε κάνει όλα σωστά, τότε το "σηματάκι" του copyright θα γίνει από μπλε πράσινο.

TAZ–MANIA
(SUPER NES)

Τι θα λέγατε αν αρχίζατε το παιχνίδι με 10 continues; Είμαι σίγουρος ότι θα το βρίσκατε πολύ ενδιαφέρον. Πηγαίνετε στην οθόνη επιλογών (option screen) και πατήστε B, A, Y, A και X. Καλό, έτσι; Αν σας άρεσε αυτό, τότε στη συνέχεια θα σας καταπλήξω. Λοιπόν, πάλι πίσω στην οθόνη επιλογών και αυτή τη φορά πατήστε Y, X, B, X, A, X, L, R, B, A, Y, A, X και A. Αποτέλεσμα; Θα ξεκινήσετε το παιχνίδι έχοντας υπό την κατοχή σας 20 ολόκληρα continues. Οσο για τους βιαστικούς φίλους της στήλης, πατήστε τα εξής κουμπιά: A, Y, A, Y, X, Y, B, A, R και L για να

HINTS 'N' TIPS

CONSOLES & COMPUTERS

επιλέξετε το επίπεδο στο οποίο θα παίξετε!

PROBOTECTOR
(NES)

Στην οθόνη των τίτλων κάντε τις εξής κινήσεις για να αποκτήσετε 30 ζωές: Πάνω, Πάνω, Κάτω, Κάτω, Αριστερά, Δεξιά, Αριστερά, Δεξιά, B, A και μετά το Start. Προσοχή όμως! Πρέπει να προλάβετε να κάνετε όλα αυτά, προτού σταματήσει η μουσική που ακούγεται! Στη συνέχεια σας δίνουμε και μερικούς κωδικούς, έτσι για να έχετε.

Επίπεδο 2: 1227
" 3: 0501
" 4: 0948
" 5: 2168
" 6: 0666
" 7: 1192

HIRED GUNS
(AMIGA 500)

Ενώ παίζετε, τυπώστε Hired Guns. Αυτό θα έχει ως αποτέλεσμα να εφοδιαστείτε με άπειρη ενέργεια και άπειρα πυρομαχικά.

BUGS BUNNY
(GAME BOY)

Επίπεδο 40: TX9W
" 50: 2TWX
" 60: YTKX
" 70: SHE2
" 80: XH02

PRINCE OF PERSIA
(MEGA DRIVE)

Επίπεδο 02: MTUEZQ
" 03: TYZMOV
" 04: PTUJTP
" 05: WYZRIU
" 06: OOPKIJ
" 07: STUPXM
" 08: DEFBSX
" 09: KJKJHC
" 10: CZZCHR
" 11: UOPVGG
" 12: EUUGWK
" 13: APPDBF
" 14: HUULQJ
" 15: LZZNVV
" 16: ZJKCQF
" 17: RZZVPU

BRIAN THE LION
(AMIGA 500/1200)

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πατήστε το πλήκτρο Caps Lock και στη συνέχεια το δεξί πλήκτρο του mouse. Τώρα, ενώ έχετε πατημένο το πλήκτρο Caps Lock, πατήστε το πλήκτρο L για να αποκτήσετε 9 ζωές. Αν πατήσετε το H, θα αποκτήσετε 9 hit point, ενώ εάν πατήσετε το πλήκτρο K, τότε θα αποκτήσετε 999 κρυστάλλους. Και κάτι τελευταίο αλλά πολύ καλό: αν πατήσετε το πλήκτρο P, θα σας επιτραπεί να παίξετε όλα τα επίπεδα του παιχνιδιού!

JURASSIC PARK
(GAME BOY)

Μήπως θα θέλατε να περνάτε το ένα επίπεδο μετά το άλλο χωρίς καμία δυσκολία; Αν ναι, τότε τη στιγμή που θα εμφανιστεί ο T-Rex στους τίτλους πατήστε Πάνω, Κάτω, Αριστερά, Πάνω, Κάτω, Δεξιά και το Select. Αυτό θα πρέπει να το κάνετε δύο φορές και μετά να πατήσετε το Start για να ξεκινήσει το παιχνίδι. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού κρατήστε πατημένο το Start και μετά το Select, προκειμένου να περάσετε στο επόμενο επίπεδο!

BURAI FIGHTER DELUXE
(GAME BOY)

Μήπως θα θέλατε να έχετε 100 ζωές; Ναι, ναι. Ωραία, τότε βάλτε τον κωδικό HGDM. Σαν να άκουσα κάποιον να ζητάει όλους τους κωδικούς του παιχνιδιού, έτσι; Ή μήπως κάνω λάθος;

Eagle
Επίπεδο 2: HGKM
" 3: CPFG
" 4: JJCM
" 5: DKLF

Ace
Επίπεδο 2: GBHC
" 3: MHCB
" 4: CDMN
" 5: KDPG

Albatross
Επίπεδο 2: HGNC
" 3: BMHB
" 4: DGBF
" 5: JGJH

Ultimate
Επίπεδο 1: GDCP
" 2: LMCJ
" 3: CCHL
" 4: HFKP
" 5: BNGN



BUBBLE BOBBLE
(GAME BOY)

Μήπως είστε άψογοι παίκτες και βρήκατε το παιχνιδάκι πολύ "λίγο" για τις ικανότητές σας; Αν ναι, τότε δεν έχετε παρά να δοκιμάσετε τον κωδικό που σας δίνουμε και τότε θα χαθεί το πονηρό χαμόγελο από τα χείλη σας, διότι τα πράγματα θα γίνουν πολύ ζόρικα. Λοιπόν, πηγαίνετε στην οθόνη του password και γράψτε VLT1.

Αν πάλι θέλετε να παίξετε μόνο τις τελευταίες 5 πίστες, τότε δοκιμάστε τους εξής κωδικούς:

Επίπεδο 96: BGL3
" 97: VLLD
" 98: VGLD
" 99: KLLD
" 100: KGLD

TURN 'N' BURN
(SUPER NES)

Οι κωδικοί των αποστολών:
Αποστολή 2: GZWBFPT
" 3: RRHCZJVM
" 4: BPYXDLNF
" 5: PDTBCZNJ
" 6: DKVWGSQK
" 7: GKQZBLCT
" 8: DCMHRPFJ
" 9: WZGNJYZX
" 10: JDZFMLFV
" 11: SPBCTRRG
" 12: SPWVJKDH
" 13: LPKQBPFZ
" 14: TDLJGSHX

STREET COMBAT
(SUPER NES)

Οποιος από εσάς θέλει να έχει 50 ζωές ξεκινώντας το παιχνίδι, τότε ας μεταφερθεί στην οθόνη επιλογών και πιο συγκεκριμένα στα credit option. Τώρα, πατήστε το πλήκτρο select 10 φορές. Ξεκινήστε το παιχνίδι και μη φοβάστε τίποτα!

On line



ότε έγινε το Internet μόδα στην Ελλάδα και δεν το πήρα χαμπάρι; Τον τελευταίο καιρό, έντυπα κάθε είδους θεωρούν σκόπιμο να το συμπεριλαμβάνουν στη θεματολογία τους και κάθε λογής δημοσιογραφίσκοι που δεν έχουν ακουμπήσει ποτέ πληκτρολόγιο (που λέει ο λόγος) καλούνται να αρθρογραφήσουν για τη μεγαλύτερη εφεύρεση του ανθρώπου. Αεροβατούν, φαντασιοκοπούν, τερατολογούν, αναμασάνε κακοχωνεμένες πληροφορίες και νιώθουν πολύ in... Συγχωρήστε μου το post-vacation ξέσπασμα αλλά ...δεν αντέχω άλλο! Το Internet, εν τω μεταξύ, δέχεται ημερησίως την ασφυκτική πίεση χιλιάδων νεοφώτιστων που ψάχνουν για μία θέση στον ήλιο και εταιριών που βλέπουν το Internet ως μοναδική ευκαιρία να διαφημίσουν τα προϊόντα τους σε εκατομμύρια χρήστες παραβιάζοντας κατάφωρα άγραφους νόμους. Τι μέλλει γενέσθαι, ουδείς ξέρει...

IRC

Το IRC (Internet Relay Chat) είναι το party line του Internet. Οι talk και ytalk επιτρέπουν την άμεση επικοινωνία με κάποιον άλλο χρήστη του Internet, αλλά ο έλεγχος παραμένει στο χρήστη και η συνομιλία είναι ιδιωτική. Το IRC επιτρέπει την ταυτόχρονη επικοινωνία ενός μεγάλου αριθμού χρηστών, οι οποίοι χωρίζονται σε ομάδες, ανάλογα με το θέμα που συζητούν. Εχετε τη δυνατότητα να επιλέξετε το θέμα και να παραμείνετε "ακροατής", να συμμετάσχετε στην "κουβέντα", να καλέσετε κάποιον ή κάποιους για ιδιωτική συζήτηση ή να "ψιθυρίσετε" κάτι χωρίς το φόβο ότι θα σας "ακούσουν" όλοι. Κάθε IRC server συνδέεται με κάποιον άλλο, οπότε κάθε φορά που χρησιμοποιείτε το Internet Relay Chat βρίσκεστε σε ένα παγκόσμιο party, το οποίο δεν σταματά ποτέ. Οποιαδήποτε ώρα της ημέρας και αν συνδεθείτε, θα βρείτε ανθρώπους από όλο τον κόσμο να συζητούν οτιδήποτε μπορείτε να φανταστείτε. Τα θέματα προς "συζήτηση" στο IRC υφίστανται με τη μορφή καναλιών (channels). Οταν συνδέεστε για πρώτη φορά, επιλέγετε ένα channel. Αν βαρεθείτε, μπορείτε να επιλέξετε ανά πάσα στιγμή κάποιο άλλο, ενώ αν θέλετε να δοκιμάσετε την αντιληπτική σας ικανότητα, μπορείτε να συνδεθείτε σε περισσότερα από ένα κανάλια ταυτόχρονα και να παρακολουθείτε όλες τις συζητήσεις.

Οι "κανόνες" που θέτει το IRC είναι δύο: κάθε κανάλι πρέπει να έχει ένα όνομα (π.χ. #hellas) και κάθε χρήστης πρέπει να έχει ένα nickname. Οταν συνδέεστε σε κάποιο IRC server, ορίζετε το nickname σας, ένα όνομα που αποτελείται από μέχρι εννέα χαρακτήρες, με το οποίο είστε γνωστοί στη συνέχεια. Ο μόνος περιορισμός που τίθεται εδώ είναι ότι το nickname δεν πρέπει να χρησιμοποιείται εκείνη τη στιγμή από κάποιον άλλο. Ανά πάσα στιγμή μπορείτε να αλλάξετε nickname, ενώ αν θέλετε να χρησιμοποιείτε κάποιο μόνιμα, θα πρέπει να το καταχωρίσετε στην ειδική IRC database. Το nickname δεν εξυπηρετεί παρά μόνο την ανώνυμη συμμετοχή του χρήστη σε όποιο κανάλι εκείνος επιθυμεί να συμμετάσχει.

Η τυπική εντολή κλήσης του IRC είναι:

irc <nickname> <irc_server> όπου <nickname> το ψευδώνυμο που επιλέγετε και <irc_server> η διεύθυνση ενός IRC server (αν την παραλείψετε, θα συνδεθείτε στον default IRC server).

Ενα παράδειγμα:

irc Behemoth irc.obspm.fr

Οταν συνδεθείτε στον IRC server, έχετε στη διάθεσή σας ένα μεγάλο αριθμό εντολών, οι οποίες πρέπει να αρχίζουν με το χαρακτήρα /. Οι εντολές πληκτρολογούνται στην τελευταία γραμμή της οθόνης και, αν δώσετε Enter, στέλνονται στον IRC server. Αν πληκτρολογήσετε κάτι, το οποίο δεν αρχίζει με /, η πρόταση θεωρείται μέρος συζήτησης και στέλνεται στο κανάλι στο οποίο έχετε συνδεθεί. Για να εμφανίσετε όλες τις διαθέσιμες εντολές του IRC, πληκτρολογήστε:

/help Για να δείτε τι κάνει κάθε εντολή, δώστε:

/help <command>

Αν είστε νέος χρήστης του IRC, δώστε

/help intro

και

/help newuser

Η πρώτη εντολή σάς εμφανίζει μία σύντομη εισαγωγή στο IRC και η δεύτερη σημαντικές πληροφορίες για αρχάριους χρήστες. Μόλις συνδεθείτε στο IRC server, δεν ανήκετε σε κανένα κανάλι και ό,τι πληκτρολογήσετε, χάνεται. Το πρώτο πράγμα λοιπόν που θα πρέπει να κάνετε είναι να συνδεθείτε σε κάποιο κανάλι. Για να δείτε μια λίστα με όλα τα διαθέσιμα κανάλια του συγκεκριμένου server, πληκτρολογήστε:

/list

Η λίστα, εκτός από το όνομα του καναλιού, εμφανίζει το θέμα (αν υπάρχει) και τον αριθμό των χρηστών, οι οποίοι είναι συνδεδεμένοι σε αυτό το κανάλι. Η /list είναι μία από τις εντολές που παράγουν μεγάλο output. Για να σταματήσετε τη ροή πληροφοριών της /list ή κάποιας άλλης εντολής, δώστε /flush. Προκειμένου να εμφανίσετε πληροφορίες για κάποιο συγκεκριμένο κανάλι, δώστε:

/list <channel> όπου <channel> το όνομα ενός καναλιού. Για παράδειγμα, αν θέλετε να δείτε πληροφορίες για το κανάλι #hellas, δώστε:

/list #hellas

Η εντολή /list δέχεται και άλλες παραμέτρους, τις οποίες μπορείτε να δείτε με την εντολή /help list. Το ίδιο μπορείτε να κάνετε και με τις άλλες εντολές, μια και είναι αδύνατο να αναφέρουμε όλες τις παραμέτρους εδώ. Οταν

αποφασίσετε σε ποιο κανάλι θέλετε να συνδεθείτε, χρησιμοποιήστε την εντολή /join, ως εξής:

/join <channel> όπου channel το όνομα του καναλιού. Για παράδειγμα, δώστε:

/join #hellas

Από εδώ και πέρα, ό,τι πληκτρολογήσετε (εκτός φυσικά από τις εντολές) θα σταλεί σε αυτό το κανάλι.

Για να φύγετε από κάποιο κανάλι, πληκτρολογήστε:

/leave <channel>

Το IRC σάς επιτρέπει να συμμετέχετε σε περισσότερα από ένα κανάλια ταυτόχρονα (αν το αντέχετε φυσικά), αρκεί να απενεργοποιήσετε το mode του αρχάριου. Αυτό γίνεται με την εντολή:

/set novice off

Αν δεν απενεργοποιήσετε το novice mode και δοκιμάσετε να συνδεθείτε σε κάποιο κανάλι, ενώ είστε ήδη συνδεδεμένος σε κάποιο άλλο, ο IRC server θα σας αποσυνδέσει αυτόματα από το πρώτο. Αν για κάποιο λόγο θελήσετε να αλλάξετε το nickname σας, μπορείτε να το κάνετε ως εξής:

/nick <new_nickname όπου <new_nickname> το νέο σας ψευδώνυμο. Για παράδειγμα, ο χρήστης lucifer έχει μπει στο irc.obspm.fr ως Behemoth και για κάποιο λόγο θέλει να αλλάξει το ψευδώνυμό του σε Elias. Αρκεί να δώσει:

/nick Elias

Οταν δοθεί αυτή η εντολή, ο IRC server θα ενημερώσει όλους τους συμμετέχοντες στο ίδιο κανάλι για την αλλαγή ψευδωνύμου με ένα μήνυμα όπως το επόμενο:

**** Behemoth is now known as Elias*

Οταν ορίζετε ένα nickname, μπορείτε να δώσετε κεφαλαία ή μικρά γράμματα και ο IRC server θα θυμάται την ακριβή μορφή. Παρ' όλα αυτά, αν χρησιμοποιείτε το nickname ως μέρος κάποιας εντολής, μπορείτε να το γράψετε ολόκληρο με μικρά γράμματα, χωρίς να δημιουργηθεί κάποιο πρόβλημα. Οταν ορίζετε κάποιο nickname, ο IRC server ελέγχει όλα τα nicknames που χρησιμοποιούνται εκείνη τη στιγμή, αγνοώντας οποιαδήποτε διαφορά οφειλόμενη στη χρήση κεφαλαίων ή μικρών (το Behemoth, δηλαδή, αντιμετωπίζεται ως ισοδύναμο με το BEHEmoth ή με το BeHeMoTh κ.λπ.). Αν ανακαλύψει ότι το nickname που επιλέξατε χρησιμοποιείται εκείνη τη στιγμή από έναν άλλο χρήστη, θα σας ζητήσει να διαλέξετε κάποιο άλλο. Μια άλλη περίπτωση είναι το nickname που επιλέξατε να έχει καταχωριστεί στην ειδική IRC Database από κάποιον άλλο χρήστη. Αν ο συγκεκριμένος χρήστης δεν χρησιμοποιεί το IRC τη συγκεκριμένη στιγμή, θα σας επιτραπεί να χρησιμοποιήσετε το εν λόγω nickname, αλλά παράλληλα θα δείτε μια προειδοποίηση. Αν δώσετε την εντολή /nick χωρίς παραμέτρους, θα δείτε το παρόν nickname σας, ενώ για να δείτε ποιος το χρησιμοποίησε τελευταία φορά, πληκτρολογήστε

/whowas

Για να βρείτε τον τελευταίο χρήστη που χρησιμοποίησε κάποιο nickname δώστε:

/whowas <nickname>

Τέλος, για να καταχωρίσετε το nickname σας στην IRC Database, χρησιμοποιήστε την αυτόματη υπηρεσία Nickserv. Για να πάρετε περισσότερες πληροφορίες για το πώς καταχωρίζεται ένα nickname, πληκτρολογήστε:

/msg nickserv@service.de intro

Η παραπάνω εντολή θα στείλει ένα ιδιωτικό μήνυμα στο πρόγραμμα Nickserv, ζητώντας την εμφάνιση των ανάλογων πληροφοριών.

Ιδιωτικό μήνυμα μπορείτε να στείλετε και σε χρήστες, αρκεί να χρησιμοποιήσετε την εντολή /msg ως εξής:

/msg <nickname> <message> όπου <nickname> το ψευδώνυμο του χρήστη, στον οποίο στέλνετε το μήνυμα <message>. Παράδειγμα:

/msg cobra My Phoenix doesn't work. What should I do?

Για να στείλετε ένα ιδιωτικό μήνυμα, δεν χρειάζεται να είστε στο ίδιο κανάλι με τον παραλήπτη. Ο παραλήπτης φυσικά θα πρέπει να έχει συνδεθεί στον ίδιο IRC server. Το μήνυμα που στέλνετε θα φανεί φυσικά μόνο στην οθόνη του χρήστη, το nickname του οποίου δηλώσατε στην εντολή /msg. Για να γίνεται ο διαχωρισμός μεταξύ μηνυμάτων στα κανάλια και ιδιωτικών μηνυμάτων, ακολουθείται μια πολύ απλή μέθοδος. Τα μηνύματα στα κανάλια τοποθετούν και εμφανίζουν το nickname του χρήστη, ο οποίος "μιλάει" μέσα σε < >. Αν χρησιμοποιήσουμε το προηγούμενο παράδειγμα, στην περίπτωση κατά την οποία είναι κανονικό και όχι ιδιωτικό μήνυμα, ο χρήστης cobra (καθώς και οι άλλοι στο ίδιο κανάλι) θα έβλεπαν στην οθόνη τους το ακόλουθο μήνυμα:

<Behemoth> My Phoenix doesn't work. What should I do?

Στην περίπτωση του ιδιωτικού μηνύματος, μόνο ο cobra θα έβλεπε στην οθόνη του:

**Behemoth* My Phoenix doesn't work. What should I do?*

Οταν στέλνετε ένα ιδιωτικό μήνυμα, βλέπετε στην οθόνη σας το χαρακτήρα -> ακολουθούμενο από το nickname του χρήστη στον οποίο απευθύνεστε και, φυσικά, το μήνυμα. Στην παραπάνω περίπτωση, ο χρήστης με nickname Behemoth θα έβλεπε στην οθόνη του το μήνυμα:

*-> *cobra* My Phoenix doesn't work. What should I do?*

Το IRC σάς επιτρέπει επίσης να δείτε πληροφορίες για κάποιο χρήστη, δίνοντάς το nickname του. Οι εντολές γι' αυτό το σκοπό είναι οι /who και /whois, οι οποίες συντάσσονται ως εξής:

/who <nickname>

και

/whois <nickname>

Για να δείτε πληροφορίες για τους χρήστες, οι οποίοι είναι συνδεδεμένοι σε κάποιο κανάλι, δώστε:

/who <channel>

Αυτές είναι οι σημαντικότερες εντολές του IRC, οι οποίες θα σας βοηθήσουν να αξιοποιήσετε μία από τις δημοφιλέστερες υπηρεσίες του Internet.

του Ηλία Μανεσιώτη
(lucifer@athena.compulink.forthnet.gr)

AMIGA

Brilliance 2.0

ΤΟ ΚΟΡΥΦΑΙΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΖΩΓΡΑΦΙΚΗΣ ΓΙΑ AMIGA

ΧΩΡΙΣ JOYSTICK

● του Γ. Κακαλέτρη

Κάποτε, το πακέτο Deluxe Paint έγραφε ιστορία στα σχεδιαστικά προγράμματα της Amiga. Ομως, η ολοένα πιο αργή ανανέωσή του έδωσε την ευκαιρία να εμφανιστεί ένας ισχυρότατος αντίπαλος: Brilliance by Digital Creations!

Το Brilliance είναι το πακέτο εκείνο που διεκδικεί έναν και μοναδικό τίτλο: αυτόν του καλύτερου σχεδιαστικού προγράμματος στην Amiga. Βασισμένο σε στοιχεία που ανέδειξαν το Deluxe Paint best seller για περίπου 8 χρόνια, υπερκαλύπτει τις δυνατότητες του αντιπάλου του, προσφέροντας χαρακτηριστικά τα οποία το καθιστούν μοναδικό.

ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ

Ο χρήστης του Deluxe Paint (και όλοι έχουν υπάρξει τέτοιοι κάποια στιγμή) ίσως αντιμετωπίσει με δυσπιστία το Brilliance, αφού με την πρώτη ματιά φαίνεται να απαιτεί εξοικείωση με το νέο user interface. Βασική διαφορά είναι η απουσία των μενού, τα οποία έχουν αντικατασταθεί με πλήθος gadgets (κουμπιών) που με τη σειρά τους οδηγούν σε άλλα κ.λπ. Ετσι, στην κορυφή της οθόνης δεν υπάρχει πια η μπάρα των μενού, όπως δεν υπάρχει και η λίστα των εργαλείων στο δεξί μέρος της. Εχουν αντικατασταθεί με ένα "μενού" από λειτουργικά κουμπιά, που βρίσκεται στο κάτω μέρος της οθόνης και το οποίο μπορεί να εμφανίζεται και να εξαφανίζεται με τα F-keys 9 και 10. Κάθε κουμπί είναι δυνατόν να έχει περισσότερες από μία χρήσεις: για παράδειγμα, με το πάτημα του αριστερού πλήκτρου του mouse μπορεί να επιλέγεται μία λειτουργία του, με δεύτερο πάτημα να αλλάζει η λειτουργία του, ενώ με το δεξί πλήκτρο (όπως και στο DPaint) να εμφανίζει μια σειρά από παραμέτρους, οι οποίες καθορίζουν την ακριβή συμπεριφορά της λειτουργίας του. Η φιλοσοφία των δημιουργών του Brilliance ήταν να κάνουν το χρήστη να μην αισθάνεται "ξένος" στο νέο αυτό περιβάλλον. Ετσι, με μερικές γρήγορες κινήσεις μπορεί κάποιος να διαπιστώσει ότι πολλά από τα πλήκτρα, που "λειτουργούσαν" στο DPaint, εξακολουθούν να ισχύουν και εδώ.



ΔΟΥΛΕΥΟΝΤΑΣ

Εξετάζοντας ένα-ένα (εναλλάξ, πάνω κάτω σε σειρά και από αριστερά προς τα δεξιά) τα εργαλεία του Brilliance, βλέπουμε τα εξής:

Clear Screen: Με το δεξί πλήκτρο καθαρίζονται συγκεκριμένα καρέ animation, ενώ με το αριστερό καθαρίζεται αυτό που απεικονίζεται στην οθόνη.

Animations: σώσιμο, φόρτωμα, αντιγραφή, παίξιμο με διάφορους τρόπους.

Buffer: Χειρισμός buffers, αντιγραφές, διαγραφές, εκτυπώσεις, παράμετροι προγράμματος (σώζεται ολόκληρο το περιβάλλον).

Anim-Brush: Εργασία morphing και, γενικότερα, χειρισμός animbrushes (κατεύθυνση, καρέ κ.λπ.). Με το αριστερό mouse button, επιλέγεται το εργαλείο κοπής anim-brush.

Screen Settings: Καθορισμός mode οθόνης, χρωμάτων παλέτας και σελίδας.

Tweening: Ολες οι εργασίες δημιουργίας animation με χρήση brushes. Ανάλογο του MOVE στο DPaint. Βρίσκουμε EASE, RATATE, MOVE, TRACES, FILL κ.λπ.

Palette: Ρύθμιση παλέτας με βολικά εργαλεία, τα οποία μπορούν να εκμεταλλευτούν την ύπαρξη 16,7 εκατ. χρωμάτων σε AGA chipset. RGB, HSV και CMY sliders.

Cycle-Gradient: Επιλογή ακολουθιών χρωμάτων για δημιουργία διαβαθμίσεων, αναμείξεων (dithering) και εφέ εναλλαγής χρωμάτων (color cycling). Ο χειρισμός είναι αρκετά καλός, αφού προστίθενται αυτόματα ενδιάμεσες αποχρώσεις από το ίδιο το πρόγραμμα (SPREAD), όμως δεν δίνεται η δυνατότητα πολλαπλής επιλογής (με τη χρήση του SHIFT).

Draw, Connected Draw, Filled Shape: Τρεις τρόποι ζωγραφικής, εναλλασσόμενοι με το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού.

Stencil: Επιλογή χρωμάτων stencil και δημιουργία νέου (προσθήκη ή αφαίρεση ή αντικατάσταση στο παλιό stencil). Με τη βοήθειά του, μπορεί κάποιος να επιλέξει ποια χρώματα πάνω στην οθόνη θα τροποποιούνται με τις διάφορες εργασίες σχεδίασης και ποια θα συμμετέχουν σε κοπή brushes κ.λπ. Ξεχωρίζει η επιλογή REMAKE ANIM, ενώ υπάρχουν και LOAD/SAVE. Τέλος, πολύ βολική είναι η επιλογή χρωμάτων με εργαλείο LASSO (δηλαδή περικλείουμε την περιοχή με ένα σχήμα και επιλέγονται όλα τα χρώματα που περιέχονται σε αυτό).

Line, Connected Lines, Filled Lines: Οι τρεις τρόποι σχεδίασης γραμμών, εναλλασσόμενοι με το αριστερό πλήκτρο του mouse.

Fix Background: Κλειδώνει το background, ώστε να μένει ανεπηρέαστο από διάφορες εργασίες, δηλαδή με CLR να επανέρχεται το αρχικό σχέδιο.

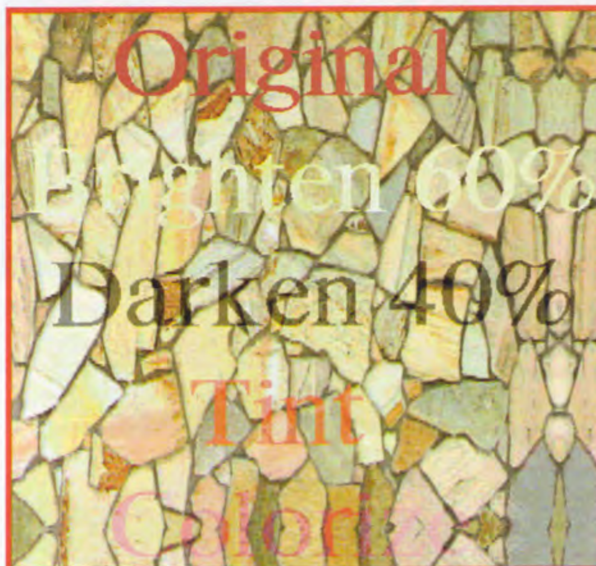
Elliptical Curve, Bezier Curve: Δύο τύποι καμπύλων, η κλασική ελλειπτική και μία ακόμη (Bezier), η οποία χαρακτηρίζεται από 4 σημεία - αρχή, τέλος και δύο ενδιάμεσα - επιτρέποντας μεγάλους ελιγμούς. Τα σημεία μπορούν να τροποποιηθούν, προτού σχεδιαστεί η τελική καμπύλη οριστικά.

Gridlock: Με το αριστερό πλήκτρο ενεργοποιείται το πλέγμα, ενώ με το δεξί εμφανίζεται μενού για τον ορισμό της αρχής, καθώς και για τις διαστάσεις του.

Rectangle, Rectangle Filled: Δημιουργία ορθογωνίων. Με το δεξί πλήκτρο επιλέγεται ο τρόπος σχεδίασής του (από κέντρο σε γωνία ή από γωνία σε γωνία).



Τα 256 χρώματα της παλέτας εμφανίζονται όλα ταυτόχρονα και όχι σε σελίδες, κάνοντας ευκολότερη την επιλογή της σωστής απόχρωσης.



Κατατοπιστικό δείγμα μερικών modes γραφής του Brilliance.

Mirror: Ενεργοποίηση συμμετρίας. Με το δεξί επιλέγεται ο άξονας συμμετρίας και γίνεται ρύθμιση.

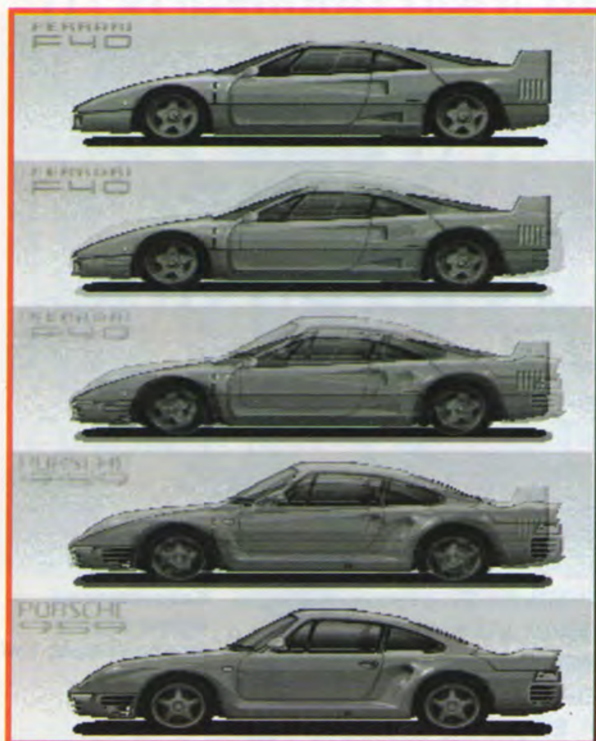
Ellipse-Filled Ellipse: Δημιουργία ελλείψεων και κύκλων. Ρυθμίσεις με το δεξί, παρεμφερείς με αυτές των ορθογωνίων πλαισίων, με επιπλέον ρύθμιση αυτήν της περιστροφής του σχήματος.

Segments: Ενεργοποιεί την τμηματική σχεδίαση. Το μενού που εμφανίζεται με το δεξί πλήκτρο του mouse επιτρέπει την επιλογή του τρόπου (συνολικός αριθμός σημείων στη συγκεκριμένη διαδρομή ή απόσταση δύο διαδοχικών σημείων). Επηρεάζει τις σημειακές (dotted) γραμμές και καμπύλες.

Fine Spray AirBrush, Splatter, Shape AirBrush: Τρία είδη αερογράφου με προφανή διαφοροποίηση, επιλεγόμενα με το αριστερό mouse button και μενού ρυθμίσεων μεγέθους, ροής και εστίασης (με το δεξί).

Fast Feedback: Ενεργοποίηση ή απενεργοποίησή του.

Fill: Επιλογή εργαλείου γεμίσματος.



Morphing από F40 σε 959 που θυμίζει περισσότερο Cross Fade εφέ μεταξύ των δύο σχημάτων.

Antialias: Ενεργοποίηση/απενεργοποίηση της εξομάλυνσης των σχημάτων με το αριστερό πλήκτρο. Από το μενού του δεξιού πλήκτρου ρυθμίζεται ο βαθμός της εξομάλυνσης σε τέσσερα διαφορετικά επίπεδα.

Text: Εισαγωγή κειμένου, με ταυτόχρονη απεικόνισή του, επιλογή γραμματοσειράς, attributes (bold, underlined, italics).

Transparency: Ενεργοποίηση της διαφάνειας και ρύθμισή της (σε ποσοστό από εντελώς διαφανές έως συμπαγές), καθώς και τρόπος (RGB ή HSV).

Cut brush, Lasso: Δύο τρόποι επιλογής βουρτσών από την εικόνα. Το δεξί πλήκτρο εμφανίζει μενού, όπου τοποθετούνται μέχρι 8 βούρτσες σε αντίστοιχα buffers. Υπάρχουν Load και Save, χειρισμός χρωμάτων της βούρτσας (remaping) κ.λπ.

Pen: Επιλογή του μολυβιού με μια σειρά από μύτες (δεξί πλήκτρο).

Brush Distort: Περιστροφή και αλλαγή μεγέθους βούρτσας με διάφορους τρόπους.

Draw Mode: Τρόπος σχεδίασης από μεγάλη λίστα (δεξί πλήκτρο). Χρήση ranges, ρύθμιση dithering, replace, mix, σκίαση, υπερφώτιση κ.λπ.

UNDO/REDO: ... Προφανές.

Magnify-Place magnify: Με το δεξί πλήκτρο εμφανίζεται το πλαίσιο μεγέθυνσης. Από την οθόνη επιλέγεται η εμφάνιση πλέγματος και γίνεται το τυπικό zoom-in και zoom-out.

Τα μενού που ανοίγουν προστίθενται κάτω από το βασικό (όσα χωρούν) και κλείνουν με το πάτημα του mouse πάνω στο εικονίδιό τους (αριστερά).

Μια σειρά από εργασίες γίνονται με πλήκτρα, για λόγους ευκολίας. Εκτός των κλασικών (όπως έχουν τυποποιηθεί από το περιβάλλον του DPaint), υπάρχει η δυνατότητα προγραμματισμού πλήκτρων, ενώ έχουν προστεθεί και νέα.

Κατ' αρχάς, λειτουργούν οι συνδυασμοί Amiga+.., παρ' ότι δεν υπάρχουν μενού. Ετσι, για παράδειγμα, Amiga+L οδηγεί σε LOAD και Amiga-Q σε Quit (πάντα αναφερόμαστε στο δεξί πλήκτρο Amiga). Πλήκτρα όπως Q (Curve), R (Rectangle), F (Fill), M (Magnify), B (Cut Brush), . (Pen), F-Keys (Paint mode), U (Undo), A (Airbrush), G (Grid), ' (Stencil) και πολλά άλλα, καθώς και συνδυασμοί αυτών, με το SHIFT δίνουν γρήγορη πρόσβαση σε επιλογές του μενού, ιδίως όταν αυτό έχει "κρυφτεί" με τη χρήση των πλήκτρων F10 (όλα τα μενού) ή F9 (παραμένει μόνο το βασικό).

MORPHING-TWEEN EDITOR

Τα σημεία όμως που ελκύουν το ενδιαφέρον του χρήστη είναι τα δύο εργαλεία, τα οποία σχετίζονται με animation: MORPHING σε brushes και TWEEN EDITOR.

Ας τα δούμε στην πράξη, αρχίζοντας από το θέμα του Morphing, το οποίο έχει γίνει ιδιαίτερα της μόδας... Το Morphing αναφέρεται στη σταδιακή μετατροπή ενός σχήματος σε κάποιο άλλο. Εχει χρησιμοποιηθεί για εντυπωσιακές μεταμορφώσεις σε πολλά videoclips και σε ταινίες (π.χ. Εξολοθρευτής 2).

Επιτυγχάνεται με ταυτόχρονο cross-fade (σβήσιμο του αρχικού αντικειμένου προς όφελος του τελικού) και μετακίνηση σημείων. Σε προγράμματα εξειδικευμένα (όπως Morph για το AdPro ή CineMorph) υπάρχει η δυνατότητα καθορισμού, σε ποιο βαθμό θα γίνεται καθεμία από τις παραπάνω ενέργειες, καθώς και το τι θα κινείται προς πού (αρχική - τελική θέση). Εδώ τα πράγματα είναι πολύ απλά, δίνοντας βέβαια κατώτερα αλλά αξιόλογα αποτελέσματα.

Επιλέγεται η αρχική "βούρτσα" που περιγράφει το πρώτο αντικείμενο και τοποθετείται σε μία θέση buffer για βούρτσες (μία από τις 8 διαθέσιμες).

Στη συνέχεια, κόβεται ή φορτώνεται η τελική μορφή. Η εντολή της δημιουργίας των ενδιάμεσων καρέ της μεταμόρφωσης δίνεται από το μενού AnimBrushes, στο οποίο, αφού δοθεί ο αριθμός των καρέ (frames), επιλέγεται η αρχική βούρτσα (from) και αρχίζουν οι χρονοβόροι υπολογισμοί. Το αποτέλεσμα αποθηκεύεται ως animbrush (βούρτσα με πολλά διαδοχικά καρέ που αλλάζουν καθώς χρησιμοποιείται).

Τα αποτελέσματα του morphing στο Brilliance, χωρίς να εντυπωσιάζουν, κρίνονται ικανοποιητικά και είναι σαφώς ανώτερα αυτών της αντίστοιχης εντολής Transform του DPaint 4. Το δεύτερο πολύ ενδιαφέρον σημείο αφορά στο Tweening. Απαραίτητη προϋπόθεση είναι να δημιουργηθεί ένας αριθμός καρέ (κενών ή μη) από το μενού animation (με add ή set#). Αν δεν γίνει αυτό, τότε όλα τα διαδοχικά frames θα "τυπώνονται" το ένα πάνω στο άλλο, δίνοντας ενδιαφέροντα και αρκετές

φορές χρήσιμα αποτελέσματα, αλλά όχι animations. Επιλέγεται μία βούρτσα (ακόμα και animbrush για πιο εντυπωσιακά αποτελέσματα), η οποία μπορεί να κινηθεί από το πρόγραμμα, από μία αρχική θέση σε μία τελική, ενώ ταυτόχρονα μπορεί να περιστραφεί από κάποια αρχική κατεύθυνση σε μία τελική. Αυτό γίνεται σε έναν καθοριζόμενο αριθμό καρέ, ενώ υπάρχει η δυνατότητα επιβράδυνσης στο τέλος της κίνησης και επιτάχυνσης κατά την αρχή (EASE IN και EASE OUT).

Στην πορεία, η βούρτσα μπορεί να αφήνει ίχνη (συνηθισμένο εφέ σε τηλεοπτικές διαφημίσεις).

Η αρχική και η τελική θέση καθώς και η γωνία μπορούν να καθοριστούν στις τρεις διαστάσεις, με τη βοήθεια του πολύ καλού προοπτικού editor του Brilliance, ο οποίος αφήνει πολύ πίσω αυτόν του DPaint, όπου ο χρήστης μπορεί να ορίσει μερικώς μόνο τη μία από τις δύο θέσεις και να ...μαντέψει την άλλη. Φυσικά, υπάρχει Preview, για να βλέπουμε πώς θα κινηθεί το περίγραμμα της βούρτσας από τη μία θέση στην άλλη, ενώ με Draw δίνεται η εντολή της τελικής σχεδίασης.

Στο Brilliance, η αρχική θέση και η τελική καθορίζονται από τα κουμπιά START και END και, στη συνέχεια, με το πάτημα του πλήκτρου ADJUST.

Από τα άλλα εργαλεία, εντοπίζει κάποιος το 'Brush->', που αντιγράφει την τελευταία θέση της βούρτσας στα πεδία X,Y,Z, τον ορισμό των συντεταγμένων σαν σχετικές ως προς τη βούρτσα (για περιστροφή ή κίνηση).

Φυσικά, τα πάντα σχεδιάζονται υπό προοπτική, όταν ζητείται 3D μετακίνηση ή περιστροφή, δίνοντας την ψευδαίσθηση της τρισδιάστατης κίνησης.

TRUE BRILLIANCE

Το πακέτο του Brilliance δεν περιέχει μόνο το τυπικό DPaint-like τμήμα του προγράμματος αλλά και ένα δεύτερο, το οποίο προσπαθεί να αξιοποιήσει σε όσο το δυνατόν μεγαλύτερο βαθμό τις αυξημένες δυνατότητες χρωμάτων των Amiga, με τη χρήση HAM modes. Ο διαχωρισμός του σε δύο διαφορετικά προγράμματα έχει ως αποτέλεσμα τις καλές επιδόσεις του Brilliance.

Τα δύο προγράμματα είναι πανομοιότυπα σε όλους τους άλλους τομείς, εκτός από το σημείο επιλογής "mode οθόνης", όπου στο TrueBrilliance επιλέγεται το βάθος της παλέτας που θα χρησιμοποιείται (24bit-16,7 εκατ. χρώματα ή 15bit-4095 χρώματα). Για modes, υπάρχουν πλέον μόνο τα HAM-6 και HAM-8 σε διάφορες αναλύσεις (εξαρτώνται βέβαια από το hardware).

Οπως ίσως έγινε κατανοητό, το TrueBrilliance διατηρεί όλη την εικόνα σε true-color mode, ενώ η μετατροπή σε HAM γίνεται στο σύνολό της με πολύ καλύτερο αποτέλεσμα.

Κατά τα άλλα, δεν λείπουν οι δυνατότητες animation και tweening από το απλό Brilliance, αν και το True προσφέρεται ιδιαίτερα για άλλες εφαρμογές.



Το "αρνητικό" αποτελεί συνηθισμένο εφέ σε προγράμματα επεξεργασίας εικόνας.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

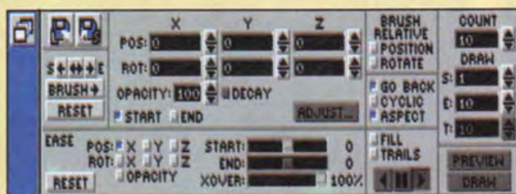
Οχι άδικα, το Brilliance κατατάσσεται πρώτο στην κατηγορία του. Διάφορα bugs της πρώτης έκδοσης έχουν εξαλειφτεί, με αποτέλεσμα το πρόγραμμα να φαντάζει πολύ σταθερό. Δεν απαιτεί σκληρό δίσκο, αν και χωρίς αυτόν είναι άνευ ουσιαστικής σημασίας η χρήση του, ενώ μπορεί να τρέξει σχετικά καλά (σε μικρές οθόνες) και με 2 MB RAM (A1200).

Στα "συν" του, πρέπει να συγκαταλέξουμε το πολύ καλό user-interface του Tween Editor, που αφήνει πολύ πίσω το αντίστοιχο του Deluxe Paint. Η πιο γρήγορη απόκρισή του είναι ένα ακόμα θετικό στοιχείο, αν και δεν εντυπωσιάζει.

Ξεχωρίζουν επίσης η δυνατότητα editing εικόνων μικρότερων από το μέγεθος της φυσικής οθόνης, η εκμετάλλευση του auto-scrolling του OS 2.04 και άνω, τα πολλά buffers για brushes κ.λπ.

Ως αδυναμία εντοπίζω το γεγονός ότι δεν μπορεί να χειριστεί HAM-6 και HAM-8 modes από το ίδιο πρόγραμμα που χειρίζεται τα register modes (indexed modes, αλλιώς).

Ενα εργαλείο, που πρέπει να έχει στα χέρια του κάθε χρήστης Amiga.



Ο Tween Editor του Brilliance υπερτερεί αισθητά έναντι του Move, της αντίστοιχης λειτουργίας του Deluxe Paint. Μεγάλο του ατού αποτελεί ο "διαλογικός" τρόπος καθορισμού αρχικής και τελικής θέσης της κίνησης, ο οποίος έρχεται στο προσκήνιο με το πάτημα του κουμπιού "ADJUST".

ROLE PLAYING GAMES

COUNCIL OF WYRMS



Σε αυτή την περιπέτεια σας δίνεται για πρώτη φορά η ευκαιρία να παίξετε το ρόλο ενός δράκου. Το Council of Wyrms θα οδηγήσει τους παίκτες του AD&D σε μια εντελώς καινούρια διάσταση. Αντί να υποδύονται πολεμιστές, μάγους, κλέφτες ή κληρικούς μπορούν να διαλέξουν τώρα το ρόλο ενός δράκου. Κάθε παίκτης στην περιπέτεια αυτή γίνεται ένας καλός δράκος, πρωταγωνιστής σε μια επική αναζήτηση με στόχο τη βοήθεια όλων των φυλών των δράκων, μετά την επίκληση βοήθειας του πανίσχυρου Council of Wyrms.

Πρόκειται για μια περιπέτεια της TSR για το AD&D και η τιμή του είναι 8.100 δρχ.

MONSTROUS COMPENDIUM, PLANESCAPE Appendix

Από όλα τα σημεία του αχανούς σύμπαντος των πλανητών έρχεται μια ορδή τεράτων, αναπόσπαστο μέρος του κόσμου του Planescape, αλλά ταυτόχρονα και συναρπαστική προσθήκη σε οποιονδήποτε άλλο κόσμο του AD&D!

Αυτό το βοήθημα Monstrous Compendium, μέσα στις 128 σελίδες του, έρχεται να σας δώσει περιγραφές και νέες έγχρωμες απεικονίσεις ενός ευρέος φάσματος τεράτων από τους Αστρικούς, τους Εσώτερους, τους Εξωτερικούς και τους Αιθέριους πλανήτες.

Ερχόμενο σε αντικατάσταση του αρχικού παλαιότερου appendix, το καινούριο appendix για το Planescape είναι ταυτόχρονα μια επιλογή των καλύτερων πλανητικών τεράτων, έχοντας ως πηγές σπάνια και εκτός κυκλοφορίας βοηθήματα. Accessory της TSR για το Planescape και η τιμή του 4.950 δρχ.



PLANES OF CHAOS



Οι χαρακτήρες των παικτών βυθίζονται μέσα στη φρενήρη αιματοχυσία της Αβύσσου και συμμετέχουν στις βίαιες τελετές της Arborea, πατρίδας του ελληνικού πανθέου. Θα μπορέσουν επίσης να διασχίσουν τα γεμάτα ουρλιαχτά ανεμοδαρμένα σπήλαια του Pandemonium ή να γλεντήσουν μαζί με τους ήρωες των Norse της Asgard.

Και φυσικά, πάντα υπάρχει το Limbo, που δίνει την πρώτη ύλη της δημιουργίας από την οποία κάποτε όλοι οι πλανήτες σχηματίστηκαν.

Το "Plane of Chaos" περιέχει πολύ χρήσιμο υλικό για τους παίκτες σχετικό με τη ζωή και την επιβίωση σε αυτούς τους πλανήτες, λεπτομερείς πληροφορίες για τον DM σχετικά με τον κόσμο και τη δημιουργία περιπετειών σε αυτόν, σελίδες με τέρατα που κατοικούν σε αυτούς τους πλανήτες και έγχρωμους σε μέγεθος αφισών χάρτες των πέντε Πλανητών του Χάους.

Είναι μια επέκταση για τον κόσμο του Planescape στην τιμή των 9.675 δρχ.

ROLE PLAYING GAMES

MYSTARA KARAMEIKOS



Kingdom of Adventure Campaign Setting

Κλασική μεσαιωνική φαντασία - αυτός είναι ο ακριβής ορισμός των Audio CD περιπετειών που διαδραματίζονται στον καινούριο κόσμο του AD&D, την Mystara!

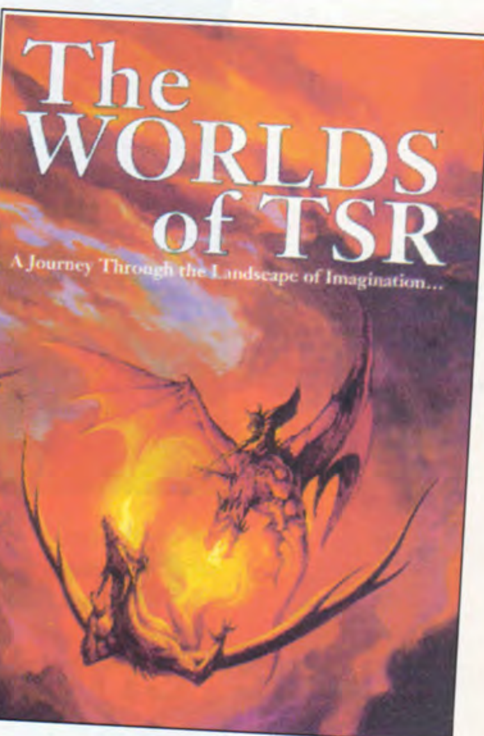
Ο Karameikos είναι ο ιδανικός κόσμος για καινούριους παίκτες που έχουν ήδη παίξει το First Quest: Εισαγωγή στο Advanced Dungeons & Dragons με Audio CD. Επιπλέον, όλα όσα αφορούν σαν προϊόντα την Mystara θα προσελκύσουν και παίκτες όλων των επιπέδων.

Το βασίλειο του Karameikos, που βρίσκεται στο κέντρο του κόσμου της Mystara, είναι ένας ολοκαίνουριος κόσμος που όμως γεννήθηκε από τον παλαιότερο και περισσότερο αναπτυγμένο κόσμο στην ιστορία της TSR.

Ανακαλύψτε την περιπέτεια και τη μαγεία στην ιδανικότερη μορφή τους, σε μια χώρα φτιαγμένη για επικές φανταστικές αναζητήσεις. Κόσμος της TSR για το AD&D στην τιμή των 9.700 δρχ.

THE WORLDS OF TSR
A Journey Through the Landscape of Immagination

Περισσότερο και από ένα βιβλίο τέχνης, το Worlds of TSR είναι ένας οπτικός οδηγός ταξιδιού μέσα από τους κόσμους φαντασίας και περιπέτειας της TSR.



Δείτε εικόνες πέρα από κάθε σύγκριση! Θαυμάστε τα αστραφτερά κάστρα του κόσμου του AL-QADIM, τα φρούρια των ξωτικών στις φανταστικές περιπέτειες του Forgotten Realms, τις επικές μάχες του Dragonlance, τον έρποντα τρόμο των γοτθικών περιπετειών του Ravenloft και τα πυρακτωμένα τοπία του κόσμου του Dark Sun.

Όλα αυτά συγκεντρωμένα σε ένα βιβλίο και ζωγραφισμένα από τους παγκόσμια γνωστούς καλλιτέχνες της TSR.

Το "The Worlds of TSR" είναι ένα βιβλίο τέχνης της TSR με σκληρό εξώφυλλο στην τιμή των 6.750 δρχ.

DECK OF ENCOUNTERS, SET 2

Επιτέλους, κυκλοφόρησε! Περισσότερες από 400 καινούριες και συναρπαστικές αναμετρήσεις με τέρατα ή χαρακτήρες που παρουσιάζονται στον Dun-geon Master με το τράβηγμα καρτών. Το Deck of Encounters είναι ένα accessory της TSR για το Advanced Dungeons & Dra-gons στην τιμή των 6.750 δρχ.



Μέσα σε ένα όμορφο κουτί είναι στριμωγμένα όλα όσα χρειάζονται για πολλά απογεύματα γεμάτα με φανταστικές περιπέτειες και φυσικά με επένδυση ψηφιακού ήχου. Με το CD που περιέχει το First Quest αρχίζετε να μαθαίνετε πώς παίζεται το Advanced Dungeons & Dragons, ακούγοντας τη ζωντανή ηχογράφηση μιας ομάδας παιδιών που παίζουν το παιχνίδι. Πότε-πότε παρεμβάλλεται η φωνή του σχολιαστή που εξηγεί διάφορες έννοιες του παιχνιδιού. Και ξαφνικά, μας συνεπαίρνει η μουσική και τα ειδικά εφέ και βρισκόμαστε μέσα στο φανταστικό κόσμο της περιπέτειας, ενώ παίρνουν ζωή και αποκτούν δική τους φωνή οι ήρωες των παιχτών.

Για να παίζετε Advanced Dungeons & Dragons, δεν χρειάζεται να μελετήσετε χοντρούς τόμους, φορτωμένους με πολύπλοκους κανόνες. Στο Rules Book του First Quest όλοι οι κανόνες καλύπτουν λιγότερες από 16 σελίδες, χωρίς να παραλείπεται τίποτα σημαντικό. Στο πρώτο μέρος του Rules Book παρουσιάζονται οι Βασικοί Κανόνες (Basic Rules) της κίνησης, της μάχης και της μαγείας. Εδώ περιγράφεται ο τρόπος βελτίωσης των ηρώων, κερδίζοντας Στάθμες Εμπειρίας (Experience Levels). Το δεύτερο μέρος του Rules Book παρουσιάζει πιο προχωρημένους, σύνθετους κανόνες (Expanded Rules). Εδώ αναλύεται ο πιο σημαντικός κανόνας. Σύμφωνα με αυτόν τον κανόνα, επειδή δεν υπάρχουν κανόνες για όλες τις καταστάσεις που μπορεί να προκύψουν στη διάρκεια του παιχνιδιού, η τελική απόφαση ανήκει πάντα στον Dungeon Master (DM για συντομία). Στις τελευταίες σελίδες του Rules Book δίνονται κανόνες για δηλητήρια και άλλους κινδύνους, για τον αιφνιδιασμό (surprise), για την ανακάλυψη μυστικών περασμάτων και για τις ξεχωριστές ικανότητες του κληρικού και του κλέφτη. Επίσης, αναφέρονται συνοπτικά οι διάφορες κατηγορίες ηθικής τοποθέτησης (alignment) των ηρώων. Το evil alignment απαγορεύεται ρητά για τους ήρωες!

First Quest

Φανταστικές περιπέτειες με επένδυση ψηφιακού ήχου

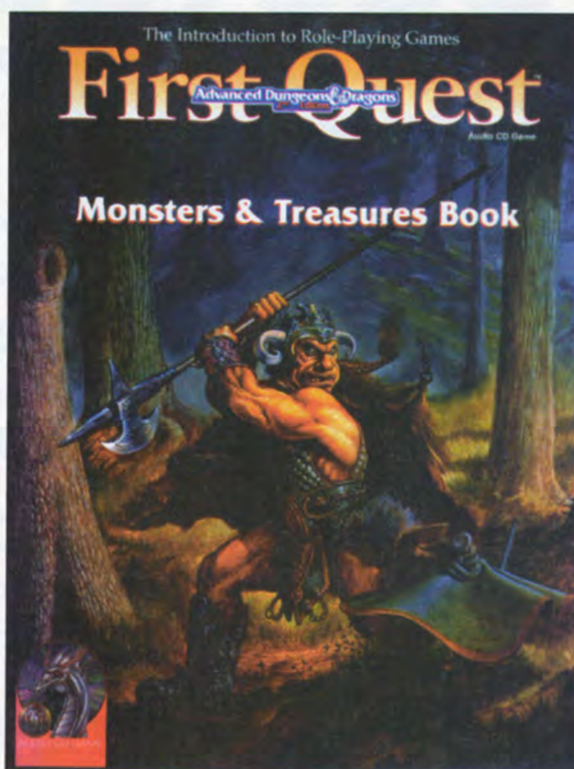
Το First Quest ενδιαφέρει όλους εσάς που δεν έχετε γνωρίσει ακόμα τη μαγεία των πραγματικών παιχνιδιών ρόλων, δηλαδή αυτών που παίζονται γύρω από ένα τραπέζι, με μια μεγάλη παρέα φίλων.

• του Θ. Καλφόπουλου

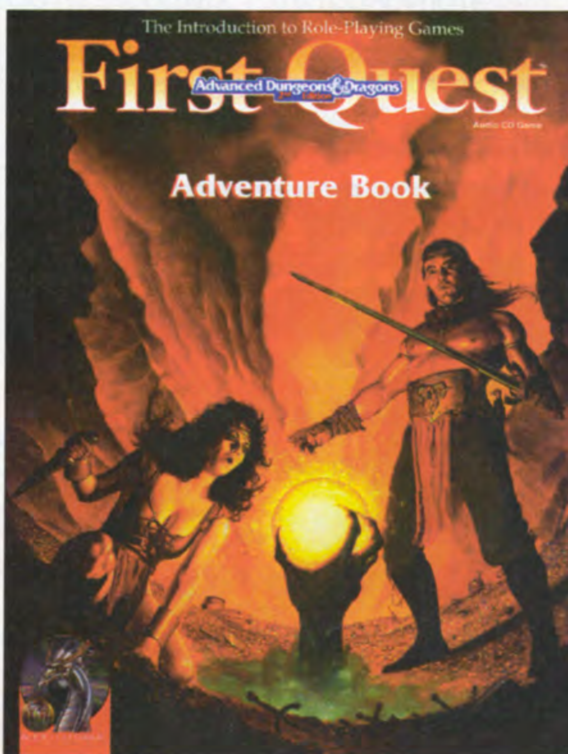


Ολοι οι κανόνες του First Quest συνοψίζονται σε ένα τρίπτυχο Dungeon Master Screen, που είναι θαυμάσια εικονογραφημένο με επικές αερομαχίες δράκων. Ολα τα κείμενα είναι γραμμένα σε απλή γλώσσα, αλλά οπωσδήποτε θα χρειαστεί να ξεσκονίσετε τα αγγλικά σας. Θεωρητικά, το First Quest παίζεται με δύο έως επτά παίκτες, από τους οποίους ένας θα είναι ο DM. Ομως, μία καλή ομάδα πρέπει να περιλαμβάνει έναν DM και τουλάχιστον άλλους τρεις παίκτες. Ο DM είναι το κεντρικό πρόσωπο του παιχνιδιού, γιατί είναι ταυτόχρονα διαιτητής, σκηνοθέτης και ηθοποιός. Καθένας από τους άλλους παίκτες θα διαλέξει από τους έξι έτοιμους ήρωες του First Quest και θα πάρει την αντίστοιχη κάρτα. Στη μία πλευρά της κάρτας είναι η έγχρωμη εικόνα του ήρωα με τις πιο σημαντικές πληροφορίες για αυτόν. Στην άλλη πλευρά της κάρτας αναγράφονται όλοι οι κανόνες που θα χρειαστεί ο παίκτης για να παίζει σωστά το ρόλο του ήρωά του. Ποιοι εί-

ναι, λοιπόν, αυτοί οι ήρωες; Ο γενναίος Beldar είναι ένας πολεμιστής αρματωμένος με αλυσιδωτό θώρακα, ασπίδα και σπάθα. Συνήθως ρίχνεται στη μάχη χωρίς να καλοσκεφτεί τις συνέπειες. Ο αγνός Lordan είναι ένας συνετός κληρικός εξοπλισμένος με πέτσινο θώρακα, ασπίδα και σιδερένιο ρόπαλο. Κατέχει προστατευτικά και θεραπευτικά ξόρκια που περιγράφονται στο Cleric's Spell Book. Στις δύσκολες στιγμές, η δύναμη της πίστης του μπορεί να τρέψει σε φυγή τους νεκροζώντανους. Ο μυστηριώδης Morganth είναι ένας ρασοφορεμένος μάγος που πάντα σκέφτεται καλά προτού δράσει. Αν και έχει μόνο ένα κοντάρι και ένα μαχαίρι, οι μαγικές δυνάμεις του σκορπούν τον τρόμο και την καταστροφή στους αντιπάλους του. Τα ξόρκια του περιγράφονται στο Wizard's Spell Book. Ο πονηρός Slinker είναι ένας κλέφτης εξοπλισμένος με πέτσινο θώρακα, βραχύ ξίφος και τόξο. Ξέρει να κινείται αθόρυβα, να κρύβεται στις σκιές, να εξουδετερώνει παγίδες, να παραβιάζει κλειδαριές και να μαχαιρώνει πισώπλατα... Οι τέσσερις ήρωες που αναφέρθηκαν ανήκουν στην ανθρώπινη φυλή. Ο Delvar Ironfist είναι πολεμιστής της περήφανης φυλής των Νάνων, αρματωμένος με αλυσιδωτό θώρακα, ασπίδα και διπλό πέλεκυ. Βλέπει στο σκοτάδι και έχει ξεχωριστή αντοχή σε δηλητήρια και μαγικές επιθέσεις. Ο Silverleaf Halfmoon είναι μάγος - πολεμιστής της αρχαίας φυλής των ξωτικών. Δεν φοράει αρματωσιά και είναι οπλισμένος με κοντάρι και τόξο. Βλέπει στο σκοτάδι και φυσικά γνωρίζει τα ξόρκια των μάγων. Για καθέναν από τους έξι ήρωες, το First Quest περιέχει και μια απλή πλαστική φιγούρα, της κλίμακας των 25 χιλιοστών. Υπάρχουν, επίσης, όλα τα πολυεδρικά ζάρια που χρειάζονται στο παιχνίδι. Σε μια άλλη έγχρωμη κάρτα απεικονίζεται η μικρή πόλη που είναι η βάση εξόρμησης των ηρώων. Εδώ σημειώνονται τα κύρια σημεία ενδιαφέροντος. Στο Ναό, ο καλοσυνάτος κληρικός Farrish μπορεί να θεραπεύσει ασθενείς και πληγωμένους και να αναστήσει νεκρούς. Στο Παντοπωλείο, ο δύστροπος νάνος Gart Stonenose μπορεί να προμηθεύσει οποιαδήποτε όπλα ή εφόδια χρειάζονται οι ήρωες. Στον Πύργο του αρχιμάγου Nethril, οι ήρωες μπορούν να εξακριβώσουν την ταυτότητα των μαγικών αντικειμένων που βρήκαν, αλλά θα πρέπει να βάλουν το χέρι βαθιά στην τσέπη... Και φυσικά δεν είναι δυνατόν να λείπει το Χάνι του Κόκκινου Δράκου, εκεί όπου οι ήρωες διηγούνται τα κατορθώματά τους και μαθαίνουν τα κουτσομπολιά της χώρας. Στο Monsters & Treasures' Book περιγράφονται 46 τέρατα από Orc, Giant Rat και Shadow, μέχρι Werewolf και ju-ju Zombie. Για καθένα τους υπάρχει η αντίστοιχη έγχρωμη εικόνα, την οποία μπορεί να δείξει ο DM στους παίκτες του. Στο ίδιο βιβλίο καταγράφονται οι ιδιότητες περισσότερων από 50 μαγικών αντικειμένων - από Potion of Healing και Ring of Invisibility, μέχρι Sword of Wounding και Horn of Fog. Για μερικά από αυτά υπάρχουν και οι έγχρωμες εικόνες τους. Το



Adventure Book του First Quest περιέχει τέσσερις πολύ καλογραμμένες περιπέτειες, με ενδιαφέρουσα πλοκή και γεγονότα που έχουν λογική σύνδεση μεταξύ τους. Εχουν γραφτεί για να παιχτούν με τη σειρά που είναι τυπωμένες στο βιβλίο. Από περιπέτεια σε περιπέτεια, η πλοκή γίνεται πιο σύνθετη, ενώ αυξάνουν οι





κίνδυνοι για τους ήρωες. Παράλληλα, περιορίζονται οι οδηγίες και οι έτοιμες λύσεις για τον DM, ενώ μεγαλώνουν οι ευθύνες του. Για τις δύο τελευταίες περιπέτειες δεν υπάρχουν έτοιμες ηχογραφήσεις. Αυτό σημαίνει ότι ο DM πρέπει να επινοήσει διαλόγους και να χρησιμοποιήσει τις δικές του θεατρικές ικανότητες για να δώσει ζωή στα πλάσματα που συναντούν ήρωες. Με αυτόν τον τρόπο, οι ίδιες οι περιπέτειες του First Quest διδάσκουν τα μυστικά της τέχνης του role-playing και στον DM και στους άλλους παίκτες.

Η πρώτη περιπέτεια έχει τον τίτλο The Tomb of Demara. Ο αρχιμάγος Nethril ζητάει από τους ήρωες να αναζητήσουν το μαθητευόμενό του, τον ξωτικό άρχοντα Taran, που χάθηκε εξερευνώντας ένα ερειπωμένο κάστρο. Οι ήρωες πρέπει να αντιμετωπίσουν ορδές κακόβουλων τεράτων, να σώσουν τον Taran από τα νύχια τους και να εξιχνιάσουν το μελωδικό μυστικό του μαγικού πετραδιού που λέγεται orb of dragonkind. Σε αυτήν την περιπέτεια χρησιμοποιούνται μόνο οι Βασικοί Κανόνες. Οι πολύτιμες οδηγίες που έχουν ενσωματωθεί στο κείμενο διδάσκουν βήμα-βήμα το νέο



DM πώς να απαντάει στις ερωτήσεις των παικτών, πώς να ανταποκρίνεται στις αποφάσεις τους και πώς να δημιουργεί την κατάλληλη ατμόσφαιρα. Σε αυτό το τελευταίο βοηθάει πολύ το CD του First Quest. Σε διάφορα σημεία του κειμένου της περιπέτειας σημειώνονται οι αριθμημένες εγγραφές του CD που πρέπει να παιχτούν. Ακούμε, λοιπόν, το τρίξιμο της βαριάς πόρτας, τις υστερικές στριγκλιές των kobolds, την αγριοφωνάρα του Bonegnasher... Βλέποντας τον έγχρωμο χάρτη της περιπέτειας, νιώθουμε πραγματικά να μας περιβάλλουν οι γκρίζοι, αραχνιασμένοι τοίχοι του κάστρου. Η δεύτερη περιπέτεια έχει τον τίτλο The Ghost of Harrow Hill. Οι ήρωες παγιδεύονται μέσα σε ένα έρημο σπίτι που το στοιχειώνουν φριχτά μυστικά. Εδώ θα βρεθούν αντιμέτωποι με ένα τρομερό ηθικό δίλημμα, ενώ ο χρόνος που διαθέτουν θα τελειώνει γοργά. Ακούμε στο CD το βογκητό της θύελλας, το μακάβριο ψίθυρο του Gunter, τα κακόβουλα χάχανα των ghouls... Στον καταπληκτικό έγχρωμο χάρτη του Harrow Hill φαίνονται αληθινά τα τσακισμένα, σαρακοφαγωμένα έπιπλα και οι βλοσυροί, μουχλιασμένοι τοίχοι που ψιθυρίζουν απαίσια. Στην τρίτη περιπέτεια του First Quest, ο ιπποποταμοειδής καπετάνιος Blotomus προσγειώνεται στην πόλη με το Hummership του και ζητάει τη βοήθεια των ηρώων. Καταδιώκει το Dragonship του αραχνόμορφου Neogi πειρατή που αιχμαλώτισε το πλήρωμά του. Ετσι, αρχίζει μια τρελή περιπέτεια στο Wildspace. Σε αυτό το φανταστικό διαστημικό περιβάλλον, όπου δεν υπάρχει κενό ούτε έλλειψη βαρύτητας, πετούν κομψά πλοία που έχουν σχήματα και ονόματα θαλάσσιων ζώων. Για πρώτη φορά συντροφεύει τους ήρωες μια φιλική προσωπικότητα η οποία ελέγχεται από τον DM.

Η τέταρτη περιπέτεια έχει τον τίτλο Under Mount Dread. Ο ηγεμόνας του Karameikos εξουσιοδοτεί τους ατρόμητους ήρωες να κάνουν επιδρομή στις εγκαταλειμμένες κατακόμβες του κακού μάγου Azazabus, που έχουν γίνει φωλιά πολλών μοχθηρών τεράτων. Αυτή η περιπέτεια έχει σκόπιμα αφεθεί μισοτελειωμένη. Δεν υπάρχει έτοιμος χάρτης για τις βαθύτερες κατακόμβες, ενώ οι περιγραφές των δωματίων και των τεράτων είναι πολύ γενικές. Ετσι, ο νέος DM θα έχει την ευκαιρία να σχεδιάσει μόνος του πολλά σημαντικά στοιχεία της περιπέτειας. Το First Quest είναι μόνο η αρχή στο καταπληκτικό, ανεξάντλητο χόμπι που λέγεται Advanced Dungeons & Dragons. Στο Player's Handbook και το Dungeon Master Guide θα βρείτε κανόνες που δίνουν στο παιχνίδι μεγαλύτερη ποικιλία και περισσότερο ρεαλισμό. Η μυθική χώρα, όπου έζησάν οι ήρωες τις πρώτες τους περιπέτειες, περιγράφεται με πολλές λεπτομέρειες στο Karameikos: Kingdom of Adventure. Αυτό το προϊόν -που επίσης συνοδεύεται από CD- κυκλοφόρησε ήδη από τον Αύγουστο. Ραντεβού, λοιπόν, με το First Quest στην Κάισσα.

τηλεαγορα

MAIL ORDER SERVICES



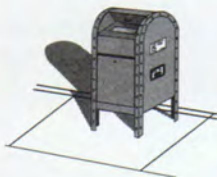
Η αναζήτηση τελείωσε εδώ.
Απλοποιήστε τις αγορές σας!

ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΙΣ ΣΕΛΙΔΕΣ ΤΗΣ Τηλεαγοράς ΑΠΟΚΤΗΣΤΕ ΑΜΕΣΑ ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΠΟΥ ΣΑΣ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΥΝ...



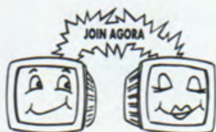
ΤΗΛΕΦΩΝΙΚΑ

μέσω της τηλεφωνικής γραμμής 3601761
ή μέσω γραμμής fax: 9216847



ΜΕ ΤΟ ΤΑΧΥΔΡΟΜΕΙΟ

απλώς ταχυδρομήστε το δελτίο παραγγελίας σας



ON LINE

μέσω της CompuLink.
Από το επίπεδο main, απλώς πληκτρολογήστε join agora



ΤΩΡΑ, ΕΝΑ ΒΙΒΛΙΟ ΣΕ ΕΙΔΙΚΗ ΤΙΜΗ, ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ!

ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

P3. WNDOWS 3.1 POWER TOOLS

~~9.300 δρχ.~~ **6.900 δρχ.**

ΕΠΩΦΕΛΗΘΕΙΤΕ!

Η ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΙΣΧΥΕΙ ΜΕΧΡΙ 30.9.94

ΜΕ ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΚΑΡΤΕΣ









ΔΩΡΕΑΝ ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΓΙΑ ΑΓΟΡΕΣ ΑΝΩ ΤΩΝ 15.000 ΔΡΧ.

Ο πιο σύγχρονος τρόπος αγορών τώρα στη διάθεσή σας!

Αποστολές σε όλη την Ελλάδα

ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ •

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Ε1.	**COMPUTERS ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ** Σελίδες 230	2.500
Ε2.	**ΤΟ "ΧΡΥΣΟ" ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ** Σελίδες 242	2.100
Ε3.	**ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ Η/Υ** Σελίδες 146	1.500
Ε4.	**ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟΥΣ PERSONAL COMPUTERS** Σελίδες 284	4.100
Ε5.	**ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΑ COMPUTER GRAPHICS** Σελίδες 256	4.100
Ε6.	**ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ** Σελίδες 206	3.400
Ε7.	**ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ WINDOWS;** Σελίδες 350	4.100
Ε8.	**MS-DOS 6.0 σε μία εβδομάδα** Σελίδες 214	2.800
Ε9.	**ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ COMPUTERS;** Σελίδες 376	4.100
Ε10.	**WINDOWS 3.1 σε μία εβδομάδα** Σελίδες 198	2.800
Ε11.	**ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΑΝΑΛΥΣΗΣ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ** Σελίδες 224	3.900
Ε12.	**EXCEL 5.0 σε μία εβδομάδα**	2.800

ΓΛΩΣΣΕΣ/ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Π1.	**VISUAL BASIC** Σελίδες 422	5.100
Π2.	**CLIPPER 5.01** Σελίδες 192	2.500
Π3.	**BORLAND C++ 3.0 & 3.1** Σελίδες 592	5.100
Π4.	**TURBO PASCAL ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 302 συνοδεύεται από δισκέτα 3.5"	5.100
Π5.	**SQL** Σελίδες 240 συνοδεύεται από δισκέτα 720 KB	3.900
Π6.	**ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΣΕ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ WINDOWS** Σελίδες 304	5.100
Π7.	**CA CLIPPER 5.2** Σελίδες 256	2.800
Π8.	**PC-ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ** Σελίδες 360 συνοδεύεται από δισκέτα 720 KB	5.100
Π9.	**Η ΧΡΥΣΗ ΕΡΓΑΛΕΙΟΘΗΚΗ** Σελίδες 350	5.800

ΓΙΑ... POWER USERS

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Ρ1.	**WINDOWS 3.0 POWER TOOLS** Σελίδες 670 συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB	6.800
Ρ2.	**LOTUS 1-2-3 ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 1.056	9.300
Ρ3.	**WINDOWS 3.1 POWER TOOLS** Σελίδες 1.136 συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB	6.900

ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ...

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Γ1.	**VIDEOTEX** Σελίδες 182	2.400
Γ2.	**ON LINE ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗΣ** Σελίδες 184	2.600
Γ3.	**VIRTUAL REALITY** Σελίδες 200	2.900
Γ4.	**FRACTALS** Σελίδες 216 συνοδεύεται από δισκέτα 3.5" 720KB	3.600
Γ5.	**MULTIMEDIA Β' έκδοση** Σελίδες 176	2.600
Γ6.	**ΔΙΚΤΥΑ** Σελίδες 180	2.600
Γ7.	**INTERNET** Σελίδες 240	2.800

ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ & ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Λ1.	**DOS 5** Σελίδες 394	4.100
Λ2.	**WINDOWS 3.1** Σελίδες 426	4.100
Λ3.	**UNIX** Σελίδες 826	7.400
Λ4.	**NOVELL NETWARE 2.2** Σελίδες 332	4.600
Λ5.	**AUTOCAD 12** Σελίδες 480	5.800
Λ6.	**ACCESS MICROSOFT** Σελίδες 304	4.600
Λ7.	**QUARK XPRESS 3.1 ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 260	4.600
Λ8.	**MICROSOFT WORD 2 ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 468	4.600
Λ9.	**AMI PRO 2.0** Σελίδες 594	5.200
Λ10.	**AMI PRO 3.0** Σελίδες 610	6.100
Λ11.	**CORELDRAW! 3.0** Σελίδες 278	4.600
Λ12.	**VENTURA** Σελίδες 300	4.100
Λ13.	**CORELDRAW! 4.0** Σελίδες 430	5.100
Λ14.	**QUATRO PRO ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 344	4.600
Λ15.	**PAGEMAKER** Σελίδες 320	4.600
Λ16.	**PHOTOSHOP 2.5** Σελίδες 176	3.900
Λ17.	**DEFACTO** Σελίδες 575	7.300
Λ18.	**WORD 6.0** Σελίδες 454	4.600
Λ19.	**LOTUS 1-2-3 Rel. 4**	4.600
Λ20.	**Η ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΤΟΥ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟΥ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ UNIX** Σελίδες 128	1.800
Λ21.	**MULTIMEDIA στη στιγμή** Σελίδες 408, συνοδεύεται από 2 δισκέτες 1.44 MB	6.100
Λ22.	**DOS 6 INSIDER** Σελίδες 600	7.400
Λ23.	**ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΜΙΚΡΩΝ ΔΙΚΤΥΩΝ NETWARE** Σελίδες 392	4.600
Λ24.	**PHOTOSTYLER 2** Σελίδες 240 συνοδεύεται από δισκέτα 1.44 MB	4.600
Λ25.	**DOS 6.2 ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ** Σελίδες 328	4.100

• ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ

POCKET GUIDES

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
G1.	DOS 5.0 Β' έκδοση Σελίδες 182	2.200
G2.	DR DOS 6.0 Σελίδες 208	2.200
G3.	MS-DOS 6.0 & 6.2 Γ' έκδοση Σελίδες 256	2.200
G4.	WINDOWS 3.1 Γ' έκδοση Σελίδες 330	2.200
G5.	WORDPERFECT 5.1 Β' έκδοση Σελίδες 314	2.200
G6.	WORDPERFECT 5.1ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 284	2.200
G7.	EXCEL 3.0 Σελίδες 164	2.200
G8.	WINDOWS 3.0 Σελίδες 256	2.200
G9.	WINDOWS NT Σελίδες 464	2.500
G10.	WORD 6.0 Σελίδες 280	2.200
G11.	WORDPERFECT 6 ΓΙΑ DOS Σελίδες 368	2.200
G12.	MS-DOS 6 Γ' έκδοση Σελίδες 250	2.200
G13.	EXCEL 5 Σελίδες 328	2.200
G14.	WORDPERFECT 6 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 352	2.200
G15.	NORTON UTILITIES V. 6,7,8 Σελίδες 440	2.500
G16.	OS/2 2.1 Σελίδες 368	2.500

HOME COMPUTING

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
H1.	ADVENTURES Βιβλίο Δεύτερο Σελίδες 266	4.100
H2.	NINTENDO NES Σελίδες 122	1.800
H3.	NINTENDO GAME BOY Σελίδες 88	1.500
H4.	ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΗ ΜΕΤΡΗΣΗ Σελίδες 280	3.200
H5.	ΠΡΟ-ΠΟ & ΛΟΤΤΟ Σελίδες 263	2.900
H6.	ADVENTURES Βιβλίο Τρίτο Σελίδες 336	4.500
H7.	Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ MICROSOFT Σελίδες 416	3.600
H8.	VIRUS SCAN Σελίδες 80 Συνοδεύεται από δισκέτα 1.44 MB	2.600

BUSINESS/MANAGEMENT

ΔΥΝΑΜΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΤΟΥ MANAGEMENT
(Σειρά BUSINESS INSTITUTE OF MANAGEMENT)

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
B1.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ MARKETING Σελίδες 80	1.800
B2.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΗΜ. ΣΧΕΣΕΙΣ Σελίδες 100	1.800
B3.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ Σελίδες 100	1.800
B4.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ PROJECT MANAGEMENT Σελίδες 112	1.800
B5.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΙΑΠΡΑΓΜΑΤΕΥΣΕΙΣ Σελίδες 104	1.800
B6.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΙΝΗΤΡΩΝ Σελίδες 112	1.800
B7.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΠΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ Σελίδες 104	1.800
B8.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ Σελίδες 104	1.800
B9.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΡΕΥΝΑ ΑΓΟΡΑΣ Σελίδες 104	1.800
B10.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΧΡΟΝΟΥ Σελίδες 104	1.800
B11.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΤΟΥ STRESS Σελίδες 112	1.800
B12.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΤΑΞΗ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΩΝ ΚΕΙΜΕΝΩΝ Σελίδες 96	1.800
B13.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ Σελίδες 100	1.800
B14.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ Σελίδες 104	1.800
B15.	ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ ΓΙΑ ΜΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟΥΣ ΔΙΕΥΘΥΝΤΕΣ Σελίδες 96	1.800

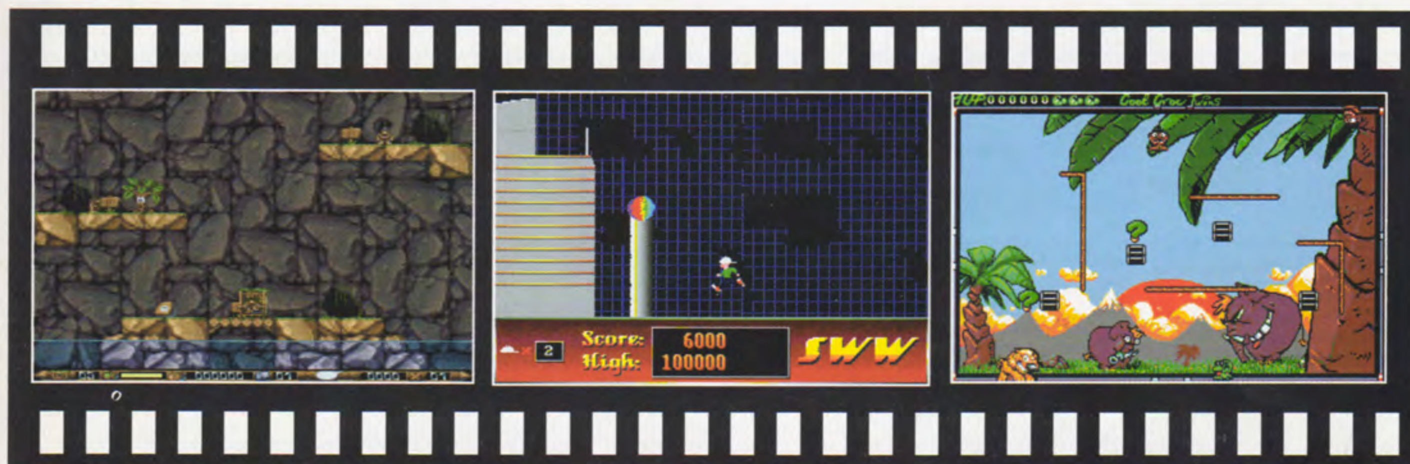
ΓΕΝΙΚΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
M1.	ΧΡΗΜΑΤΟΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ Σελίδες 320 *Β' έκδοση*	4.300
M2.	ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ Σελίδες 226	3.000
M3.	Ο ΠΕΤΥΧΗΜΕΝΟΣ MANAGER Σελίδες 340 *Γ' έκδοση*	2.700
M4.	DIRECT MAIL Σελίδες 234	2.700
M5.	MANAGEMENT ΚΑΙ ΜΙΚΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ Σελίδες 210	2.700
M6.	MARKETING ΣΕ ΠΕΡΙΟΔΟ ΚΡΙΣΗΣ Σελίδες 248	3.600
M7.	ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΕΛΑΤΩΝ Σελίδες 208	3.200
M8.	ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ ΤΗΣ ΤΑΜΕΙΑΚΗΣ ΡΟΗΣ Σελίδες 104	2.300
M9.	ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΑ ΠΛΑΝΑ Σελίδες 112	1.800
M10.	ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΙΚΟΣ ΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΜΟΣ ΦΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΕΙΣΟΔΗΜΑΤΟΣ ΦΥΣΙΚΩΝ ΚΑΙ ΝΟΜΙΚΩΝ ΠΡΟΣΩΠΩΝ Σελίδες 408	8.000

τηλεαγορα

MAIL ORDER SERVICES

Το PC MASTER μαζί με το PC GAMES σάς χαρίζουν ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ ΕΝΑ GAMES DISK 3.5" με ΠΟΛΛΑ-ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΑ GAMES



ΔΙΣΚΕΤΑ ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΥ:

- **UGH!:** Γίνετε... ταξιτζήδες μιας άλλης εποχής!
- **COOL CROC TWINS DEMO:** Συμπαθέστατα κροκοδειλάκια σε ρυθμούς Funk ή Punk Croc
- **SPIT WAD WILLY:** Μια Freeware διασκευή του δημοφιλούς platform Pang
- **PETER BOX:** Puzzle Game με VGA γραφικά και αξιόλογη μουσική υπόκρουση
- **ATOMS v21.a:** Board Game για Windows 3.x. Βάλτε τα εγκεφαλικά σας κύτταρα σε λειτουργία!

Και το πρόγραμμα του αναγνώστη γι'αυτό το μήνα: **RESQUE**



+



+



ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ ΜΑΖΙ, ΣΑΣ ΔΙΝΟΥΝ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ

κάισσα





ΑΔΙΑΛΛΑΚΤΗ ΜΕΣΑΙΩΝΙΚΗ ΕΦΗΜΕΡΙΔΑ ΓΙΑ
ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ ΚΑΙ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ

6 - ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ 1994 Π.Χ.
ΤΙΜΗ: 6 ΑΣΗΜΕΝΙΑ ΝΟΜΙΣΜΑΤΑ

Ο ΚΑΙΡΟΣ
ΜΕ ΤΟΝ ΕΡΧΟΜΟ ΤΟΥ ...



ΤΟ ΝΕΟ CARD GAME ΤΗΣ
T.S.R., ΟΙ ΚΟΣΜΟΙ ...

FORGOTTEN REALMS

GREYHAWK ADVENTURES

DARK SUN

ΚΑΙ...

Ravenloft

ΘΑ ΒΡΕΘΟΥΝ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΟΙ
ΜΕ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ Ο ΚΑΙΡΟΣ
ΝΑ ΑΛΛΑΞΕΙ ΡΙΖΙΚΑ !!!

AD & D PLAYER PACKS

* FIGHTER'S PLAYER PACK
* WIZARD'S PLAYER PACK
* PRIEST'S PLAYER PACK
* THIEF'S PLAYER PACK

ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΠΑΙΚΤΕΣ ΠΟΥ ΤΩΡΑ ΠΕΡΝΟΥΝ ΤΙΣ ΠΥΛΕΣ ΤΟΥ ADVANCED DUNGEONS AND DRAGONS ΥΠΑΡΧΟΥΝ 4 ΝΕΑ ΣΕΤ ΜΕ ΟΛΑ ΤΑ ΑΠΑΡΑΙΤΗΤΑ ΓΙΑ ΤΟΝ FIGHTER, ΤΟΝ WIZARD, ΤΟΝ PRIEST ΚΑΙ ΤΟΝ THIEF. ΜΕΣΑ ΣΕ ΚΑΘΕ ΠΛΑΣΤΙΚΗ ΘΗΚΗ, ΑΡΚΕΤΑ ΕΥΡΥΧΩΡΗ ΓΙΑ ΝΑ ΧΩΡΑΕΙ RULE BOOKS ΚΑΙ ΟΤΙ ΑΛΛΟ ΕΝΤΥΠΟ ΘΕΛΕΙ Ο ΠΑΙΚΤΗΣ ΝΑ ΕΧΕΙ ΠΑΝΤΑ ΜΑΖΙ ΤΟΥ, ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΜΕΤΑΛΛΙΚΕΣ ΦΙΓΟΥΡΕΣ, ΟΔΗΓΟΥΣ ΒΑΨΙΜΑΤΟΣ, ΠΟΛΥΠΛΕΥΡΑ ΖΑΡΙΑ, CHARACTER RECORD SHEETS ΚΑΙ ΑΛΛΑ ΠΟΛΛΑ! ΤΑ AD & D PLAYER PACKS ΠΑΝΕ ΠΑΝΤΟΥ.

CITY BY THE SILT SEA

Η ΠΡΩΤΗ ΕΠΙΚΗ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ ΤΟΥ "DARK SUN" ΚΑΤΩ ΑΠΟ ΤΗ ΓΗ. ΚΑΤΙ ΚΑΚΟ ΞΥΠΝΑΕΙ ΣΤΑ ΕΡΕΙΠΙΑ ΤΗΣ ΑΡΧΑΙΑΣ ΠΟΛΗΣ GIUSTENAL. ΚΑΤΑΦΕΡΝΕΙ ΝΑ ΔΙΟΙΚΕΙ ΕΝΑ ΣΥΝΕΧΩΣ ΑΥΞΑΝΟΜΕΝΟ ΣΤΡΑΤΟ. ΑΠΟΚΤΑ ΤΗ ΔΥΝΑΜΗ ΝΑ ΠΡΟΚΑΛΕΣΕΙ ΚΑΙ ΑΥΤΟΝ ΑΚΟΜΑ ΤΟΝ ΔΡΑΚΟ. ΚΑΙ ΤΕΛΙΚΑ ΑΥΤΟΑΠΟΚΑΛΕΙΤΑΙ ΘΕΟΣ.
ΕΙΝΑΙ Ο DREGOTH, Ο ΝΕΚΡΟΖΩΝΤΑΝΟΣ ΔΡΑΚΟΣ ΒΑΣΙΛΙΑΣ ΤΟΥ GIUSTENAL ΚΑΙ ΜΟΝΟ ΟΙ ΙΣΧΥΡΟΤΕΡΟΙ ΠΑΙΚΤΕΣ ΘΑ ΜΠΟΡΕΣΟΥΝ ΝΑ ΕΠΙΒΙΩΣΟΥΝ ΑΠΟ ΤΗΝ ΤΕΛΙΚΗ ΑΝΑΜΕΤΡΗΣΗ ΣΤΟ ΥΠΟΓΕΙΟ ΒΑΣΙΛΕΙΟ.

THE COMPLETE DRUID'S HANDBOOK

ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΠΟΥ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΓΝΩΡΙΖΕΤΕ ΓΙΑ ΝΑ ΦΕΡΕΤΕ ΤΟΥΣ ΙΕΡΕΙΣ/ΜΑΓΟΥΣ ΤΗΣ ΦΥΣΗΣ ΣΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΑΣ.
ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΕΣ ΙΣΤΟΡΙΕΣ, ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΚΑΙ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΥΝ ΜΟΝΑΔΙΚΟΥΣ ΔΡΥΪΔΕΣ, Ο ΚΑΘΕΝΑΣ ΜΕ ΤΙΣ ΔΙΚΕΣ ΤΟΥ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ, ΔΥΝΑΜΕΙΣ, ΞΟΡΚΙΑ ΚΑΙ ΠΡΟΣΩΠΙΚΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ ΜΕ ΤΗ ΦΥΣΗ.

THE AWAKENING

ΚΑΠΟΥ, ΣΤΟ ΣΚΟΤΕΙΝΟ ΒΑΣΙΛΕΙΟ ΤΟΥ "RAVENLOFT", Η ΑΠΕΙΡΑΧΤΗ ΓΙΑ ΑΙΩΝΕΣ ΣΚΟΝΗ ΠΕΦΤΕΙ ΑΠΟ ΤΗΝ ΠΕΤΡΙΝΗ ΣΑΡΚΟΦΑΓΟ ΠΟΥ ΑΝΟΙΓΕΙ ...
Η ΜΟΥΜΙΑ, ΜΑΚΡΥΑ ΑΠΟ ΤΟ ΓΝΩΣΤΟ ΑΙΓΥΠΤΙΑΚΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΤΗΣ, ΔΙΝΕΙ ΜΙΑ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ΜΟΡΦΗ ΣΤΟ ΓΟΤΘΙΚΟ ΤΡΟΜΟ.

THE OGRE'S PACT

Ο TROY DENNING, ΣΥΓΓΡΑΦΕΑΣ ΤΗΣ ΠΕΝΤΑΛΟΓΙΑΣ "PRISM PENTAD" ΤΟΥ "DARK SUN" ΕΙΣΒΑΛΛΕΙ ΣΤΑ "FORGOTTEN REALMS" ΜΕ ΜΙΑ ΝΕΑ ΤΡΙΛΟΓΙΑ!

TALES OF RAVENLOFT

Η ΑΝΘΟΛΟΓΙΑ ΓΟΤΘΙΚΟΥ ΤΡΟΜΟΥ ΠΕΡΙΕΧΕΙ ΙΣΤΟΡΙΕΣ ΜΕ ΒΡΥΚΟΛΑΚΕΣ, ΛΥΚΑΝΘΡΩΠΟΥΣ ΚΑΙ ΑΛΛΑ ΣΚΟΤΕΙΝΑ ΟΝΤΑ, ΓΡΑΜΜΕΝΕΣ ΑΠΟ ΤΟΥΣ ΚΑΛΥΤΕΡΟΥΣ ΣΥΓΓΡΑΦΕΙΣ ΤΟΥ ΕΙΔΟΥΣ.



JYHAD...
CARD GAME

Ο ΜΟΝΟΚΕΡΩΣ
ΠΡΟΤΕΙΝΕΙ:
α) TALES OF PAVENLOFT.
β) CITY BY THE SILT SEA.

"ΚΟΥΠΟΝΙ" Νο 2
ΚΑΘΕ ΕΦΗΜΕΡΙΔΑ ΠΟΥ ΣΕΒΕΤΑΙ ΤΟΝ ΕΑΥΤΟ ΤΗΣ, ΠΡΟΣΦΕΡΕΙ ΚΑΙ ΑΠΟ ΕΝΑ "ΚΟΥΠΟΝΙ".
ΚΟΨΤΕ, ΛΟΙΠΟΝ ΚΑΙ ΕΣΕΙΣ ΑΥΤΟ ΤΟ "ΚΟΥΠΟΝΙ" ΚΑΙ ΚΡΑΤΗΣΤΕ ΤΟ!

"ΚΑΪΣΣΑ"
✓ΚΑΛΛΙΔΡΟΜΙΟΥ 8 & ΙΠΠΟΚΡΑΤΟΥΣ
114 72 ΑΘΗΝΑ ☎ 36 06 488
✓Μ. ΚΥΡΙΑΚΟΥ 1 (Κοντά Στη Ροτόντα)
546 35 ΘΕΣ/ΚΗ ☎ 212 734
✓Ι. ΜΕΤΑΞΑ 39 Ε. Κ. "Πλάζα"
166 74 ΓΛΥΦΑΔΑ ☎ 89 82 057
✓ΦΙΛΩΝΟΣ 43 (Απέναντι Από ΑΓ. ΤΡΙΑΔΑ
185 31 ΠΕΙΡΑΙΑΣ ☎ 41 78 337
"ΜΟΝΟΚΕΡΩΣ"
✓ΔΕΡΙΓΝΥ 23 ΠΛ. ΒΙΚΤΩΡΙΑΣ
104 34 ΑΘΗΝΑ ☎ 88 13 990